<Агата Гейн, с умным видом>

agatha_gein@mail.ru

Меня окружали милые симпатичные люди, медленно сжимая кольцо… То есть они были ими, когда-то, раньше. Прожили свои скучные жизни, тихонько сыграли в ящик, полежали под землей, как следует прогнили… И дернул же их черт восстать из мертвых, в этом богом забытом городке, где-то в широко раскинувшихся Соединенных Штатах! Куда пойдет нормальный человек, побывав в оскверненной часовне? За бутылкой он пойдет, ясен день, вот и я направляюсь в ближайшую рюмочную. Иду, никого не трогаю, примусы починяю. И вдруг слышу сзади некий странный звук, оборачиваюсь… и вижу мертвого человека. А тот стоит и на меня смотрит глазами невидящими. Мертвяк, ночью, на кладбище, возле церкви, а я выпить вознамерилась. Не знаю, что сделал бы на моем месте мой дед, отставной военный. Я вот истерически завизжала и почему-то нажала на «рестарт».
И поплелась на кухню, за бутылкой.
…Была такая игра в далеком 99-м, Nocturne. Шутер, вид сверху. Из-под земли лезут трупы. Понимаете ли, ночь, всего два пистолета, в городе все мертвы, и шорох кладбищенской земли за спиной! Мертвецы. Бывшие живые — когда-то играли с собакой, ссорились и ревновали, качали на руках своих младенцев… И вот что ними стало. Это было настолько страшно, неописуемо, ну и не шмогла я, не шмогла продолжать игру. После того как увидела мертвую (не-живую) корову. На меня ночью напала мертвая корова! Бред? Не-а. Credo guia absurdum est. Такие вещи пугают больше всего. Еще примерно с неделю меня мучили ночные кошмары.
Вера есть признание чего-нибудь истинным в силу внутреннего непреложного убеждения, которое не нуждается для своего обоснования в доказательствах, хотя иногда и подыскивает их. Именно вера в происходящее позволяет игроку с полной силой переживать и чувствовать в некоем игровом пространстве.
К сожалению, большинству присущи скептицизм и установка на безразличие. У них, кроме как в «Свободную ячейку», ни во что больше играть не получается, так как их несчастные мозги постоянно отравляются импульсами вроде «я, настоящий, сижу сейчас за компьютером… никакой я не весь из себя суровый парнишка Сэм… и вообще пора обедать». Люди неверующие лишают себя львиной доли удовольствия от геймплея, точно говорю.
Попробуем прояснить, что позволяет нам поверить, а что отнимает эту возможность. Примеров веры в игру в литературе предостаточно (откройте любую киберпанковскую книжулю), но я обращусь к классической НФ. Помните, в «Лабиринтах отражений», играя в DOOM, паренек чувствовал боль и страх, у его дробовика заедал курок. Мечта? Нет, реальность, достижимая без deep-программ и прочей дребедени, исключительно с помощью воли и избавления от стереотипов, мешающих воспринять реальность происходящего с твоим персонажем.
Не разбирая пока свойств различных игр, заглянем в себя. Безусловно, для того чтобы игра пошла, нужен некий внутренний настрой. Один бесноватый геноссе утверждал, что пропагандистские митинги следует проводить в ночное время, так как оратор вечером легче добьется победы над людьми, которые самым натуральным образом испытали ослабление собственной силы сопротивления. Увлечься игрой гораздо легче, будучи в полугипнотическом состоянии усталости (персонаж Лукьяненко играл ночью), желательно с твердым намерением отвлечься от повседневности. Играть утром, в отличном расположении духа, предвкушая что-нибудь хорошее, что должно произойти днем, я бы не стала, — никакой возможности втянуться! То ли дело вечером, после напряженного трудового, в сытом и расслабленном состоянии. Впервые. Запустить. Свежую. Игру.
Часто слышишь рассказы вроде: «И тут он мне, такому-сякому магу фильдеперсовому, в лицо плюнул! И я, естественно, кастую на него файербол…» Когда игрок поверил, он обязательно отождествит себя со своим персонажем и будет заботиться о нем, как о себе самом. Отчасти поэтому, играя в РПГ, мы закупаем для своих альтер эго самую дорогую и прочную броню, красивую одежду, строим дома, в которые тащим всякий хлам со всего света: «А вот это глаз того чудовища, которое я убил под ледяным озером… А вот оторванная нога одного надоедливого эльфа… А этот меч мне подарил король за выполнение некоего деликатнейшего поручения…» С другой стороны, нам досадно, когда обижают любимого «перса», мы уж отомстим, в долгу не останемся! В некоторых случаях отношения игрока и персонажа во многом похожи на отношения отца и ребенка. (Заметьте — не матери! В патриархальном обществе роль отца воспитывать и помогать ребенку расти, поддерживать в трудных ситуациях и любить свое чадо именно за то, что! И оно растет таким, как угодно отцу, на отца похожее и следующее его принципам.)
Чтобы установить подобные отношения между игроком и «персом», нужно дать первому максимальную свободу действий: иду куда хочу, с кем хочу дружу, что хочу делаю… Я люблю квесты, в них не страшно, никто не кусается, еще и альтер эго все из себя закомплексованное, потерянное, страдающее, трусливое; любой, обладающий каплей сострадания, помог бы разобраться с проблемами такому беспомощному существу. Но вот полностью поверить не получается, слишком шаблонны мои действия, ведь все предопределено, головоломки имеют одно решение, а если на сцене висит ружье — оно обязательно выстрелит…
Я совсем не смогла поверить в The Sims, не из-за абсурдности происходящего (нет там ничего абсурдного), а из-за линейности и нелогичности. Так не бывает! Не нужно разговаривать с NPC часами, чтобы подружиться, иногда хватает простой улыбки!
Невозможно поверить в то, что идет вразрез с жизненным опытом, принципами и простейшими правилами психологии. Я никогда не видела, как выкапываются из-под земли зомби, я не нашла сикрет-плейса с дробовиком в храме Хатшепсут, но эти вещи не идут вразрез с моим жизненным опытом, я не могу сказать «это ошибка, так не бывает, бывает иначе». Поэтому верю и в дробовики до нашей эры, и в мертвых коров, и в зачарованные стрелы.
Человек не может играть без веры. Решающим является вопрос о том, будет ли эта вера иррациональным поклонением реалистичной 3D-графике, достоверным фактам Второй мировой или это будет рациональная вера в человека, основанная на опыте нашей собственной игровой деятельности.

game.exe

C&C Computer Publishing Limited

www.computerra.ru

Номер 11 (112), ноябрь 2004 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/Games Magazine»

АДРЕС

115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Дизайн-проект
Александр Васин (www.vasin.ru)

РЕКЛАМА

Руководитель: Светлана Карим-Зода (svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА

ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова (varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ

SCANWEB, Finland
Тираж 46000 экз.
Номер подписан в печать 8 октября 2004 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк



Игры, которых нет

ПРИДУМАЙ ИГРУ, СОТВОРИ СКРИНШОТ И ЗАРАБОТАЙ $500 НА КАРМАННЫЕ РАСХОДЫ!

1. Придумайте компьютерную игру, которой не существует в природе.
2. Используя любые подручные средства («Фотошоп», холст-масло, 3D Studio Max, химический карандаш, пластилин и т.п.), «нарисуйте» скриншот из этой игры.
3. Кратко опишите свою игру.
4. Пришлите картинку и текст на адрес **screenshot@game-exe.ru** с пометкой «Игры, которых нет».
5. У вас есть три попытки. Это может быть серия из трех скриншотов, раскрывающих происходящее в одной игре, или три отдельные картинки из совершенно разных несуществующих игр.
6. Став победителем, получите первую премию в размере **$500**, вторую — **$300**, третью — **$200**.

Игры в номере




в номере

game.exe

горбушкин гайд

Warhammer 40.000: Dawn of War
Шедевр. Надо брать!
★★★★½

MYST IV: Revelation
Ключевые слова: MYST, гениально, чудо, долгожданный, невероятно, навсегда, изобразительное искусство, все хорошо, не зря.
★★★★★

Shellshock: Nam '67
Надоело бегать по темным переулкам и бить отморозков ломом в спину? Запишись в армию США! В джунглях делать то же самое куда интереснее.
★★★

Rome: Total War
Стратегическое счастье. Брать. За жабры. Всеми фибрами. Всенепременно, батеньки!
★★★★★

Call of Duty: United Offensive
Сказ о том, как Иван, Джон и Билл опять ходили немца бить. Наврали с три короба.
★★½

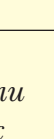
Kohan II: Kings of War
Как булка с изюмом и марципанами: всю-всю расковыряешь – изюм есть, а марципаны где?
★★★★

The Sims 2
Вы можете не играть в The Sims 2, но иметь эту игру в своей коллекции просто необходимо. На случай, если придут гости.
★★★★★

Secret of the Silver Earring
Ситуация безвыходная – играть скучно, а если сразу перемотать до захватывающего заключительного ролика, то ничего не понять. Одно утешение: в русской версии ждите голос Ливанова – игру это, конечно, не спасет, но шарма ей добавит. Определенно.
★★½

Chris Sawyer's Locomotion
По сравнению с Transport Giant от JoWooD – потертый (и оттого – сияющий!) оригинал.
★★★★

«Т-72: Балканы в огне»
Вы не знаете, патч от Starforce уже вышел? Если да, то покупайте – любопытная игра, хотя и с немалыми недостатками. Если же нет, то лучше поберегите нервы.
★★★★



Conflict: Vietnam
Кровища, мат до небес, сюжет для Настоящих Мужчин, Не Слабых Желудком, разврат, наркотики... Ах, нет, простите, это из заметок по Shellshock.
★★★

Silent Hill 4: The Room
Метафорический триллер о безликости жизни в большом городе. Двадцать один труп! Номера вырезаны на груди! На нашем канале в пятницу.
★★★★

Star Wars: Battlefront
PS2, Xbox и PC объединились с целью уничтожить ненавистную расу гангансов. В онлайне, сейчас, не откладывая в ящик!
★★

Full Spectrum Warrior
Стал бы ты покупать «Кармагеддон», если бы он был сделан на основе программы обучения правилам дорожного движения? Или аркаду про войну с инопланетянами на основе Microsoft Flight Simulator? Тогда почему ты думаешь, что из Настоящего Армейского Тренажера может выйти что-то более путное?
★★★



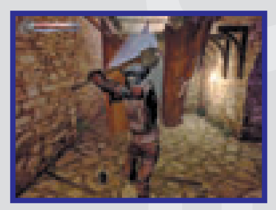


Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD

Игры
Shade: Wrath of Angels
Kult: Heretic Kingdoms
Wings of War
Nexus:
The Jupiter Incident

Shareware-игры
Cube Pusher
Discord Times 1.10



Fiber Twig
Puzzle Express
Wik and the Fable of Souls
WW2 Pacific Heroes

Утилиты
Kaspersky Anti-Virus
Personal 4.5.0.94
Easy CD-DA Extractor 7.1.2

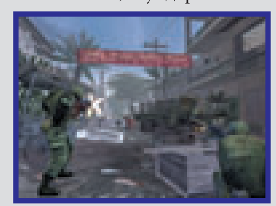


Vallen JPegger 4.53
WinPatrol 8.0.0.8

Драйверы
nvidia ForceWare 66.81
ATi Catalyst 4.91
(Psychotoxic hotfix)

Wallpapers
Crash 'N' Burn, Kult: Heretic Kingdoms, Legacy of Kain: Defiance, Mortyr 2: For Ever, Silent Hill 4: The Room

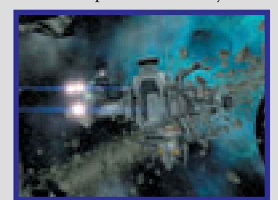
Музыка
Men of Valor, саундтрек



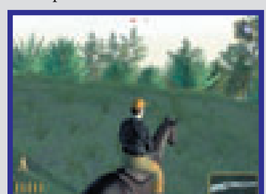
.EXE DVD

.EXE-архив
Game.EXE #10'2004
(.pdf-формат)

Игры
Экшены
Call of Duty: United Offensive
American McGee's Scrapland
Shade: Wrath of Angels
Shadow Ops: Red Mercury

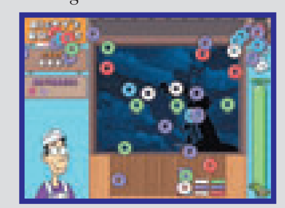


Tribes: Vengeance
Стратегии
Kohan II: Kings of War
Nexus: The Jupiter Incident
Warhammer 40.000:
Dawn of War
Симуляторы
Deer Hunter: The 2005 Season
Full Spectrum Warrior

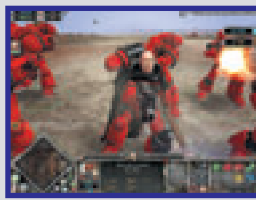


Wings of War
Medieval Lords: Build,
Defend, Expand
Гонки
Richard Burns Rally
Ролевые игры
Kult: Heretic Kingdoms

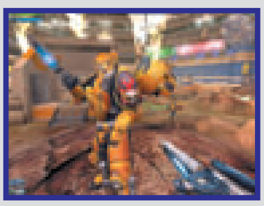
Shareware-игры
Аркады
Bugatron 1.51d
Digby's Donuts
Dumbo's Adventure
Hazard Ball
Pacadou
Teenage Lawnmover 1.15



Void War
Wik and the Fable of Souls
WW2 Pacific Heroes
X-Ray Ball 1.2
Головоломки
Collapse! Crunch 1.34
Cube Pusher
Fiber Twig
Jam
Mazemania (Light version)



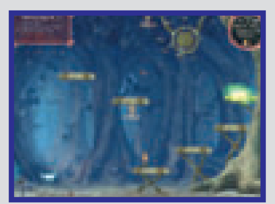
Psychoballs
Puzzle Express
WildSnake Puzzle:
Harvest Lines
WildSnake Puzzle: heXLines
Логические игры
Absolute Mahjong 1.1
Clones
Cubes Invasion



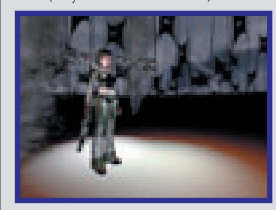
Стратегии
Discord Times 1.10
Gate 88
Спорт
The Goalkeeper
Нечто!
Real Lives 2004

Ретро-игры
MiG-29 Fulcrum

Утилиты
Интернет
Cactus Spam Filter 1.13
NewsPiper 3.2.0.3
Save Flash 2.4.20



The Bat! Beta 3.0.0.18
Pranayama
Trojan Remover 6.3.0
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus
Personal 4.5.0.94
Драйверы
nvidia ForceWare 66.81
ATi Catalyst 4.91
(Psychotoxic hotfix)



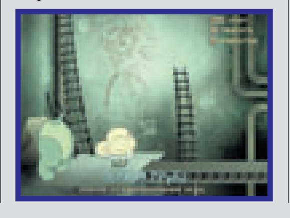
Мультимедиа
3D MP3 Sound Recorder 3.6.7
Audiophiler 1.3.3
Easy CD-DA Extractor 7.1.2
Mystica 5.1
Графика
Vallen JPegger 4.53
Система
Access Folders 2.1



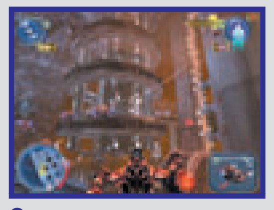
GameGain 2.9.20.2004
WinPatrol 8.0.0.8

Патчи
DOOM III v1.1

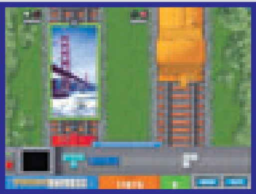
Аудиокниги
Илья Ильф, Евгений Петров, «Двенадцать стульев» (Окончание: главы 21-40).
Читает Антон Кукушкин
Объем файлов: 313 Мбайт
Формат: MP3, 112 Кбит/с, 16 бит, 44,1 кГц, моно
Производство компании «Ардис»



Музыка
Men of Valor (саундтрек)
Remix.Kwed.Org
(свежие ремиксы из любимого архива)
Sleepy Town Manufacture «For You & For Me»
(Monotonik-релиз двухдискового альбома любимого IDM-автора)



Сюрприз
Flash-игры
«Полная труба: Эпизод 2»
«Полная труба: Эпизод 3»
3 Foot Ninja II
Among The Clouds
Blast Billiards
Cannonball Folge
Capoeira Fighter



Capoeira Fighter 2
Found Lost
Metal Armor
Mini Golf
Monster Bash
Witch Hunt

Wallpapers
Ace Combat 5: The Unsung War, Crash 'N' Burn, Full Spectrum Warrior, Kult: Heretic Kingdoms, Legacy of Kain: Defiance, Mortyr 2: For Ever, Nexus: The Jupiter Incident, Silent Hill 4: The Room, Terminator 3: The Redemption и др.



Новости

5

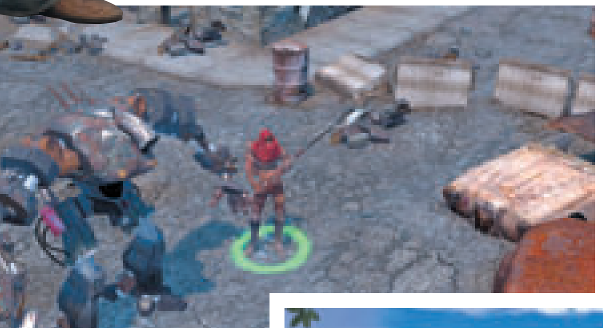


Выживайте, товарищи!

На ежемесячной редакционной церемонии награждения ценными призами и подарками за самый несовместимый с жизнью игропроект в ноябре чуть было не выиграла компания «Нивал» с бигмачечной инициативой пролукьяненковского толка.

SOS
Таким образом, природный энергетический круговорот заходит уже на второй круг: как известно, г-на Лукьяненко породила своими эманациями легендарная компьютерная игра Master of Orion, видный фантаст постепенно дозрел до сотрудничества с большим экраном, откуда на диво созидательная энергия вновь нырнула в IT-объятья, обернувшись для разнообразия тактической ролевой игрой. Наконец-то у «ЗлатогорЪя» появился достойный противник. Виват. Немецкие созидатели из Replay Studios, однако, смогли представить вниманию читающего населения не только исключительно безвкусную, но и стопроцентно аморальную затею. Любителям сумрака такое и не снилось. Плевок в глаза нормальным человеческим чувствам называет себя Survivor и выступает под девизом «reality gaming». Упыри-девелоперы измыслили инсценировать главные природные и техногенные катастрофы века, от гибели «Титаника» и Хиросимы до грандиозного землетрясения в Мексике в 1985 году, не забыв, конечно, Нью-Йорк погожим днем 11 сентября. Игроку предлагается выжить в условиях, где гибли тысячи. Postal испуганно плачет за шкафом — к анимированному насилию все давно привыкли, а вот осквернение могил пока внове. По шкале нашего черствометра Replay Studios получает максимальный балл и почетный титул «фаршированных мозгов». Дорогие гамбургские друзья, мы хотели бы знать, будут ли нацистские концлагеря и абажуры из человеческой кожи?

Назад в будущее
Реальным героем Survivor могла бы стать компания Acclaim, официально как бы усопшая. Ан нет! Экс-приказчик фирмы Род Кузенс (Rod Cousens) вытащил организацию прямо из покоев похоронного бюро. Скорее всего, Acclaim будет переименована и начнет вторую жизнь под новой личиной, но с бывалой командой и... проектом Juiced на борту. Борьбу за существование — по крайней мере в новостных заголовках — продолжает Duke Nukem Forever, легендарный игроанекдот. К неудовольствию букмекеров, 3D Realms намедни объявила о приобретении прав на шведский физический движок Meqon, отличающийся «простотой и физиологичностью». Конец цитаты.


1

2

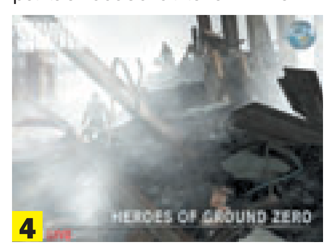

3

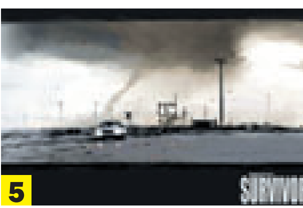
1 В якобы Fallout от Troika будет честный трехмерный мир: угол камеры фиксирован, но сама она гуляет на все 360 и не забывает о зуме!

2 Благодаря радиационной катастрофе люди сильно мутировали. Теперь они с ужасом взирают на Гималаи покрышек и Альпы водопроводных труб.

3 World Racing 2. В сиквеле одноименной порнографической автоаркады будет «более аркадный режим и море фана». Вот оно что! Предыдущая игра, оказывается, была симулятором!!

(Game.EXE все же надеется, что DNF — лишь параноидальный заговор в духе промоушена «Ведьмы из Блэр»...) Каковая мысль немедленно адресует нас к очередному скандалу в телесериальной жизни прожекта Half-Life 2. На этот раз нетленка может быть отложена (вы угадали!) благодаря своевременной и очень странной ссоре между Valve-девелопером и Sierra-издателем. Дело дошло до суда, товарищи! Которому надлежит установить не только правомерность распространения HL2 через Интернет-канал Steam, но и правообладателя интеллектуальной собственности как такового. Valve готова сдать релиз-кандидат в ближайшие недели, Sierra же (как часть Vivendi Universal) не выражает особого желания немедленно отправить продукт в печать. Поистине мистическая диспозиция... Забавно вот что: после всех неприятностей и конфликтов Sierra, похоже, хочет обязать Valve еще к одному совместному зачатию. Корпоративные пути неисповедимы, г-господи.





4 Survivor. Чья нога торчит из завала? Очевидно, этот немецкий горе-турист не ознакомлен с гениальной инициативой гамбургских парней.

5 Можно ли убежать от торнадо на автомобиле? Геймплей, само собой, будет выполнен в стиле «демократичных свобод Grand Theft Auto». Аминь.

Будет и будет позже

Интрига сезона — связанное со следующим на очереди релизом Irrational Games пресс-коммюнике. Компания благополучно освободилась от тяжести Tribes: Vengeance и теперь интенсивно интригует, жонглируя именем System Shock и набившим оскомину словосочетанием «emergent gameplay». Официальный анонс шаловливо называет игру Bioshock и приписывает ей три года разработки. Необъявленной остается и постапокалиптическая ролевая игра от Troika «uber kool» Games. Зато есть скриншоты: те самые, что приписывались участнику в тендере на вселенную Fallout. Как известно, собственность отхватила Bethesda, а Troika, заложенная тремя отцами-основателями оригинального Fallout, с идеей послеядерщины вовсе не рассталась. Примите к сведению еще две репродукции, пожалуйста.

Зато Microsoft oops-анонсировала Age of Empires 3 благодаря не в меру болтливым менеджерам польского издателя CD Projekt. Те похвастались журналистам свежим договором с фирмой Билла на тиражирование некоторых мелкомягких игр, включая новую часть поп-стратегии. Известие мгновенно оказалось во Всемирной Паутине.

Наконец, несколько проектов, которые хотели, но не смогли. Пока. Splinter Cell: Chaos Theory отложили до весны, Matrix Online — якобы до зимы 2005 года (а там посмотрим), а Battle for Middle-Earth всего-то до рождественского распродажного бума. Готовьте базукоиды и условные космоколы. Пачками. Говорят, коробочные игры могут подорожать.

Дети мельниц



Несколько лет назад креативные мозги Impressions Games, ответственные за появление серий Lords of the Realm, Lords of Magic, Caesar и Pharaoh, утекли из компании с единственной целью: взорвать жанр градостроительных симуляторов изнутри. Лицензировав у Stainless Steel графический движок, дизайнеры-ренегаты создали нечто, для чего у издателей-мейджоров не нашлось определения в словаре жанров. Мы решили во всем разобраться самостоятельно и вызвали разработчиков на прямой, принципиальный разговор.

Знакомые все лица

Game.EXE: Давайте-ка начистоту. Мы — лучший журнал во Вселенной и, возможно, в истории. Печати. Культуры. Человечества. Ну а вы каким следом можете похвалиться?

Джефф ФИСКЕ (Jeff FISKE): Я занимаюсь созданием стратегических игр для ПК немногим больше десяти лет, а играю в них значительно дольше.

.EXE: И это — след?

Д.Ф.: Эээ... в настоящий момент я директор по дизайну Tilted Mill Entertainment.

.EXE: Сказано так, будто вы делаете несчастных «Нильских детей» один, самолично. Где же корпоративный дух?

Д.Ф.: Вы не поняли! Я всего лишь скромный директор, а ведущим дизайнером Children of the Nile является Крис Беатрис (Chris Beatrice), которому очень деятельно помогает Тони Лейр (Tony Leier). А я, получается (виноват!), хорошо устроился: могу вмешиваться в дизайн, могу отвлекаться на другие дела. Когда захочу. Если захочу.

.EXE: Ладно, Джефф, шутки в сторону. За время работы в Impressions вы приложили руку к большому количеству удачных стратегических проектов. Какой опыт вы вынесли из своего весьма плодотворного прошлого? От каких штампов хотели бы раз и навсегда отказаться?

Д.Ф.: Когда я только начинал работать в Impressions, это была частная компания Дэвида Лестера (David Lester). Мы умудрялись выпускать по шесть игр в год, и в этих условиях приходилось очень быстро крутиться, крепко думать, работать в команде и на команду. Меня очень быстро допустили до дизайна — уже на первом году работы. Первым проектом стала игра Civil War: Generals, которую я придумал и спродюсировал вместе с небольшой командой, многие члены которой трудятся сегодня в Tilted Mill.

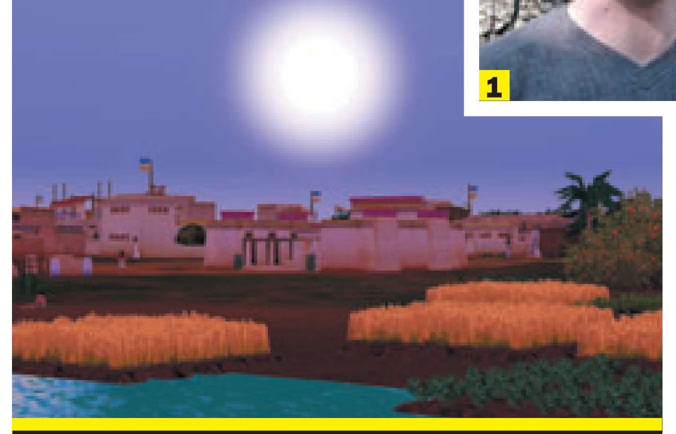
Не могу сказать, что все давалось слету, легко. Было время, я даже сомневался: а то ли занятие выбрал для себя в жизни... Тогда 70-тысячный тираж считался большим успехом, поэтому о сверхприбылях говорить не приходилось. И лишь с выходом таких игр, как Panzer General, Lords of the Realm II и Caesar III ситуация стала меняться. Стало ясно, что наша индустрия не только сверхкреативна, но и весьма щедра. Да, заработки несколько подросли...

С тех пор через мои руки прошло много игр. Это был замечательный опыт, однако с годами индустрия (и наша Sierra не исключение) радикально изменилась. ПК из гибкой платформы превратился в консервативную среду, в которой не происходит ничего нового,

1 **Директор по дизайну Tilted Mill Джефф Фиске в свободное от работы время увлекается воспитанием двоих детей и сном.**

2 **Офицеры местной налоговой не считают зазорным работать с налогоплательщиками в полевых условиях.**

3 **Сбор урожая — третий и самый важный период местного года.**



Immortal Cities: Children of the Nile

www.immortalcities.com/cotn
жанр: Градостроительный симулятор нового поколения
платформа: PC
дата релиза: Ноябрь 2004 г. (во Франции)
разработчик: Tilted Mill (www.tiltedmill.com)
издатель: Sega (www.sega.com)

— мы стали делать очень дорогие и предельно «осторожные» игры.
Чтобы реализовать свои идеи в полной мере, нам пришлось организовать собственную студию. Так родилась Tilted Mill. И когда Крис Беатрис собрал команду и мы начали обдумывать первый проект, то сразу решили даже не пытаться паразитировать на былой славе Impressions. Начали все заново, с нуля. И в полном 3D. А в том, что нашей первой игрой будет стратегия, никто не сомневался. Мы по-прежнему стопроцентно уверены, что только стратегиям под силу оживить теряющий позиции рынок ПК-игр.
.EXE: А кто еще из ваших стратегических коллег идет в «верном направлении» ренессанса ПК-игр?
Д.Ф.: Сложно следить за всем, а потому отвечать на этот вопрос трудно... Хорошо, вот разработчики, чьи интересы близки нашим: Фил Штейнмейер (Phil Steinmeyer) и его Pop Top, Big Huge Games, Gas Powered Games, Firaxis и, конечно, наши друзья из Firefly.

Коротко о длинном

.EXE: Можно дурацкий вопрос? В двух словах: что такое Children of the Nile?
Д.Ф.: Вы хотите, чтобы я уместил содержание нескольких десятков страниц дизайн-документа в одном параграфе? Хорошо, попробую: мы создаем симулятор строительства общества. Играя в Children of the Nile, вы в меньшей степени думаете о себе и в большей — о реальных семьях, которые населяют вполне реальные здания древнего города. В этой игре ничто нельзя построить «мгновенно». К примеру, если вы задумали возвести гончарную мастерскую в северном районе, то должны создать для гончара такие условия, чтобы он сам решил переехать на север вместе с семьей.
Вы спросите: а если он не захочет? Резонно, такое тоже может случиться. Тогда горожанам придется как-то обойтись без посуды или ходить за покупками в другой район. Местные жители сами найдут решение — игра в этом смысле более органична, в отличие от стратегий, зачастую страдающих синдромом «потерянного звена». Нет стульев — нет денег. В Immortal Cities вы строите очень медленно, и, если жители сталкиваются с какими-то проблемами, они пытаются справиться с ними самостоятельно, что дает игроку время для принятия собственных решений.



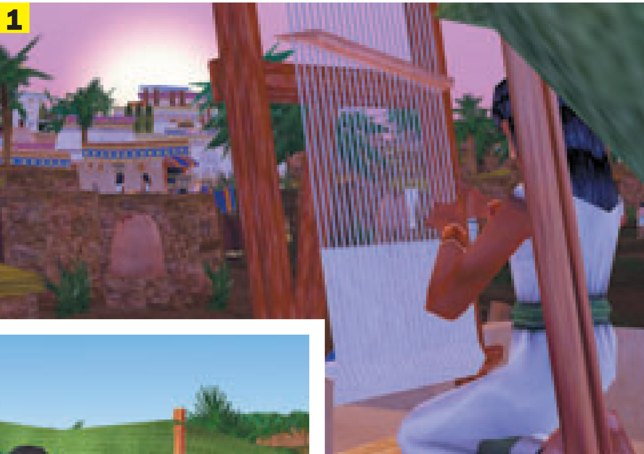
.EXE: В одном из интервью вы заметили, что в прошлом жанр градостроительных симуляторов «постыдно стагнировал», несмотря на устойчивую популярность. Но разве отсутствие революций не есть признак довольства и процветания? Может быть, жанру не нужны революции? Может быть, он уже достиг своего пика?
Д.Ф.: Вы правы: стратегические игры сегодня достигли своего пика — подобно тому, как шутеры взошли на вершину перед выходом Half-Life. Когда Half-Life появился на свет, жанр испытал перерождение, стеклянная клетка была разбита. Immortal Cities настолько отличается от любой другой игры, что, возможно, для нее придется придумывать новый жанр. Согласен, звучит довольно радикально, но ведь жанровые определения для того и существуют, чтобы издатели могли быстро донести до игрока суть игры. Мы можем назвать Immortal Cities «градостроительным симулятором», однако опытные игроки сразу заметят неточность.
В градостроительных симуляторах есть несколько вещей, которые требуют ремонта. Некоторые из наших бета-тестеров пробовали вернуться к «обычным» симуляторам, после чего дружно заявили, что чувствовали себя «странно». Один пример: зачем управлять рабочими с помощью скучного экрана, похожего на электронную таблицу? Почему бы просто не построить здание неподалеку от того места, где вам понадобится рабочая сила? Пролетарий приедет и начнет ошиваться по окрестностям города. Если он не увидит неподалеку булочной, где можно питаться, и не обнаружит надсмотрщика, который развернет фронт работ и пообещает зарплату, рабочий и не подумает голодать — он начнет самостоятельно выкручиваться из положения. Например, отправится на Нил рыбачить... И зачем все эти сложные графики? Если ваши люди ловят рыбу, какова их эффективность? Усложните своим горожанам условия существования до предела, и они выйдут на главную площадь с протестами. Не вникайте в их проблемы, и часть пролетариев превратится в бродяг, часть — в преступников, а кто-то, возможно, решит вернуться в родную деревню, к землице.

В поисках новых штампов

.EXE: Итак, вы хотите отказаться от шаблонных ходов и заставить игроков воспринимать происходящее скорее «сердцем», чем «разумом». Вы предлагаете хардкорным игрокам начать сначала, забыть обо всем, что они знают. Значит ли это, что ваш идеальный игрок — казуал? Наивный, неопытный, неиспорченный, открытый для всего нового?

Д.Ф.: Мы абсолютно уверены, что люди, которые никогда не играли в «градостроительные симуляторы», почувствуют себя в Immortal Cities свободнее и легче — они не отягощены тяжелым багажом наработанных в других играх трюков, которые здесь просто не нужны. Помните Counter-Strike? «Почему я должен прыгать, чтобы защитить себя? Во-первых, противник наверняка все равно попадет в меня; во-вторых, я не смогу стрелять в него во время прыжка». Но вот прошли годы, и теперь половина игроков всерьез полагает, что настоящие спецназовцы передвигаются во время операций, как зайчики-попрыгайчики. Опытному народу будет сложнее. Эти игроки не смогут спроектировать и построить идеальной формы квартал, который будет функционировать, подобно часовому механизму. Возможно, в первое время они будут разочарованы: где порядок? где тотальный контроль над всем и вся? Быть может, они научатся более внимательно присматриваться к происходящему на улицах. Они увидят, что горожане ведут себя реалистично. Они приблизят камеру к домику гончара и увидят, как мужчина месит глину, чтобы его жена могла лепить горшки, как к дому начинают стекаться покупатели. Они увидят, как жена тратит заработанные деньги в других лавках, покупая еду и предметы быта. Целый город оживет на наших глазах, как нигде раньше. Возможно, опытный игрок найдет в себе силы избавиться от мертвого багажа привычек, воспользуется обучающими миссиями и поймет наконец, что, создавая Immortal Cities, мы думали о нем. Просто использовали новую парадигму.

.EXE: Близкие планы людей и зданий выглядят очень достойно, но будут ли они меняться со временем? Скажем, дома становиться богаче или ветшать, люди поразному одеваться или менять манеру поведения?



1 Работа в древнеегипетских кооперативах не прекращается даже вечером.

2 Призводитель сандалий по имени Акики выглядит несчастным: то ли продажи идут из рук вон плохо, то ли лицензированный движок от Empire Earth не справляется с крупными планами.

Д.Ф.: В пределах одного социального класса люди отличаются не очень сильно. Если семья фермера выходит из одежной лавки после шоппинга, вы сразу поймете — да, это «середняк», ведь он может позволить себе новую одежду. Между тем его наряд не идет ни в какое сравнение с одеянием богатого лавочника и тем более представителей знати. Внешний облик зданий будет меняться в зависимости от того, как много средств семья может потратить на обустройство жилища. Знать обнесет свои дворцы высоким забором. На этих территориях вы наверняка увидите сады и бассейны, а во дворце фараона и вовсе может обнаружиться настоящий зверинец с парой обезьян. Впрочем, роскошь требует средств, и если для богатых наступают суровые времена, то сохнут виноградники, бассейн заполняется глиной... Лицо города меняется, повсюду воцаряется запустение... (Кстати, за дизайном собственного дворца игрок может следить самостоятельно — весь необходимый «инструментарий» на месте.)

В ячейке общества

.EXE: Все, что вы рассказываете про новый AI, чрезвычайно волнует. А насколько самостоятельны будут обитатели Immortal Cities? Сможем ли мы проследить их жизненный цикл от подъема до отбоя или ваши персонажи условны, как, скажем, в Medieval Lords?

Д.Ф.: Каждый поселенец имеет собственный дом. Живут люди, как правило, семьями: муж, жена, несколько детей. Мы предусмотрели инструмент, который позволит вам следить за семейной историей: вы выбираете дом и получаете всю необходимую информацию: из каких будут, чем занимались раньше, как складывается жизнь... Моделируется поведение каждого персонажа — от рождения до смерти (богатые, к слову, хоронят своих родственников в гробницах, беднота — на городском кладбище). Каждый день члены семьи проводят в мирской суете — зарабатывают на хлеб, совершают покупки, иногда молятся. Если список дел на день выполнен не полностью, семья становится менее эффективной. Если

мужчина получил увечье на стройке и не смог попасть к врачу, он остается дома — болеет. Если в округе исчезают все продуктовые лавки, жители пытаются найти пропитание иным способом, и так далее. Другими словами, управляемые AI горожане не сидят на месте, они — жизненная сила этой локации, находятся в постоянном движении, органично реагируют на изменения городского ландшафта.

.EXE: В продолжение темы. Ужасно любопытно: у каждого персонажа есть жена и один ребенок. Кем становится этот ребенок, когда вырастет?

Д.Ф.: Почему именно один? В наших семьях может быть несколько детей. Когда рождается третий ребенок, старшему приходит пора покидать родной дом в поисках нового жилища и работы. Если в городе глухая безработица, он станет побираться в ожидании подработки. Если вы, глядя на толпы слоняющихся бездельников, не удосужитесь создать пару рабочих мест, молодой человек вполне способен стать преступником.

.EXE: Интересно, как вы решили обойтись со временем: с одной стороны, люди работают каждый день, с другой — счет в игре идет на века...

Д.Ф.: Все очень просто. Местный год продолжается три дня; светлое время суток длится шесть минут реального времени; ночь пролетает всего за две минуты. Разумеется, игрок может ускорять и замедлять время по своему разумению. Каждый день в игре символизирует сезон: наводнение — когда воды Нила широко разливаются; посевная — когда все крестьяне выходят с мотыгами на плодородные земли; самый приятный день — сбор урожая.

Зоб нубийца

.EXE: Идея с инкарнациями главного героя очень хороша. От чего я могу умереть? Яд предателя? Стрела нубийского дикаря? Счастливая старость? А может, иногда просто полезно погибнуть в бою — чтобы начать игру новым персонажем?

Д.Ф.: Главный герой — фараон — может оставить этот мир в любом возрасте в силу самых разных причин. Это может быть старость, скоротечная болезнь или... не заставляйте нас раскрывать все секреты! Очень важно: игра не заканчивается вместе с гибелью фараона; «проиграть» можно лишь в том случае, если народ полностью разочаровался в правящей династии и готов к перевороту. После смерти очередного правителя династия теряет престиж, и только соответствующих размеров пирамида может спасти положение, — поэтому разумный фараон, думающий не только о себе, но и о семье, в самом начале правления строит небольшую, уютную гробницу — на всякий случай. И только потом приступает к возведению сооружения эпических масштабов в честь самого себя.

.EXE: Как вам кажется, сколько времени игрок будет проводить в виде от первого лица, непосредственно наблюдая за государством? Мы знаем, такой вид обладает невероятным терапевтическим эффектом (приятно очутиться в построенном тобой мире), но насколько он действительно нужен для продвижения вперед?
Д.Ф.: Вид от первого лица будет использоваться нечасто, а вот пристальный надзор за всеми перипетиями городской жизни через большую лупу — это более половины всей игры, в зависимости от манеры игрока, конечно. Планировка и строительство города — важный этап любого градостроительного симулятора. Вторая непременная часть игры — наблюдение за городом и его обитателями в поисках проблемных областей. И вот здесь Immortal Cities нет равных.
.EXE: Боевая система, как правило, самая «узкая часть» в градостроительных играх. В первых Settlers она была условна, а в некоторых других вещах — откровенно рудиментарна. Какими будут сражения у вас?
Д.Ф.: О, у нас с этим очень хитро! Первоначально мы планировали включить в игру масштабные сражения, заставить фараона оборонять свою столицу от вражеских полчищ. Потом оказалось, что в действительности крупных битв вблизи центральных египетских городов не происходило. Фараоны были довольно умны, чтобы не вести масштабные боевые действия на своей территории, — империя стремительно расширялась, пока не начались проблемы с персами. Поэтому в Immortal Cities игрок будет отбиваться в основном от враждебных анклавов, периодически устраивающих набеги на город в поисках наживы. Для защиты от непрошеных гостей фараону придется содержать стражников, которые в мирное время займутся наведением порядка на улицах. Но это не все. Великие сражения мы вынесли «за скобки», поручив игроку подготовку армий для больших походов. В вашем распоряжении — вся долина Нила: готовьте лучшее оружие, собирайте армию, обучайте ее — и марш-марш в дальние края, к новым победам.

1 **Вопросам смерти в игре уделяется едва ли не больше внимания, чем вопросам жизни. Позор тому фараону, который не позаботился о создании достойной усыпальницы...**

2 **Разработчики «Детей Нила» обещают поклонникам кайзеровского порядка трудные времена: местный город живет и развивается так, как удобнее горожанам, а не игроку.**

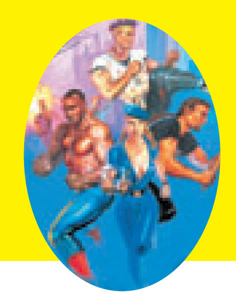
Органическое счастье

.EXE: В игре столько всего, что про многопользовательский режим и «песочницу» неудобно и спрашивать...
Д.Ф.: Вагон с многопользовательским режимом был отцеплен на самом раннем этапе разработки. Мы решили сфокусировать усилия на «сингле», включая, разумеется, «песочницу» и редактор сценариев. Фанфары?
.EXE: Будут! И последнее. Ваш первый под крышей новой студии проект использует графический движок от Empire Earth. Без трехмерной графики вы вряд ли смогли бы реализовать все дизайнерские задумки... Вы уже понимаете, к чему мы клоним?.. Значит ли это, что новые технологии способны к рождению доселе невиданных стратегических мутаций?
Д.Ф.: Интересный вопрос. С одной стороны, любая игра, особенно в таком популярном жанре, как симуляторы, будет выглядеть несколько устаревшей — ведь разработчики должны ориентироваться на очень консервативные системные требования, чтобы удовлетворить широкую аудиторию. С другой стороны — да, вы правы. Свежие технологии дают возможность моделировать большие города и наполнять их жизнью — и это потрясающе. Однако у медали есть и обратная сторона. На определенном этапе разработки мы поняли, что наши удивительной красоты трехмерные города будут выглядеть глупо, пока местные жители не научатся думать и действовать «по-настоящему». Таким образом, нам пришлось сделать несколько шагов назад и начать разработку с самого низкого уровня. Мы хотели, чтобы горожане выходили из зданий, открыв дверь, а не просто «образовывались» в проходе, вышагивали вокруг домов, а не «через», умели подниматься по ступенькам, выходить на крыши и так далее.
Работая над этим, мы пришли к новой игровой модели: игроки вживую наблюдают за тем, как крутятся шестеренки огромного механизма, — и это весело! Таким образом, попытка сделать «красивее» подтолкнула нас к свежим решениям. Надеюсь, игроки по достоинству оценят наш «органический» подход к модернизации градостроительного симулятора.
.EXE: Мы тоже на это очень надеемся. Ждем демо-версию и желаем вам успешного завершения проекта!

Интервью вел Олег Хажинский.

Бьет с мыска

А тогда Фикс ему вывеску поправил слегка, мы его на стол положили, полотенцами китайскими связали, а Мишка пошел за утюгом, а Фикс ему говорит: где башли Милкины? А он, падла, весь окровяненный, а молчит, а Фикс ему тогда по дыхалке еб##л и еще раз. А он весь захрипел, как лось, а Мишка утюг принес и включил, и я ему рубаху задрал к подбородку. А Фикс говорит: где, гад, Милкины башли?



Брак по-итальянски

Москва — страшный город. Каждый день, отправляясь в плаванье в миллионы московских улиц, мы мечтаем вернуться домой. Это если по гамбургскому счету. А если быть к себе менее требовательным, если любить себя не больше позавчерашнего носового платка, то хотя бы вернуться со всеми зубами. Вернуться без инфицированного, безнадежно пузырящегося на животе ожога третьей степени специфической треугольной формы. Вернуться домой не через пару месяцев в инвалидном кресле, а хотя бы на следующий день и на костылях. Вернуться домой на «скорой» с легким сотрясением мозга, а не в пакете из прочного черного пластика с проломленным фомкой основанием черепа. Вернуться домой и нежно сказать «home, sweet home», а не «сволочи, опять наср##и перед дверью».

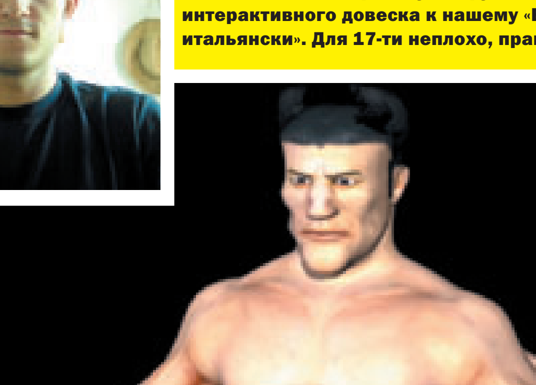
Говорят, The Rage (www.therageonline.com) с успехом используется некоей спецслужбой одного небольшого, но гордого бананово-лимонного государства в качестве учебного пособия при подготовке т.н. «полевых сотрудников». Говорят также, что распоясавшаяся спецслужба так и не удосужилась купить лицензионную версию шедевра (да хотя бы и «акелловскую»), а пользуется варезом от известной хакерской группы Reloaded (DOOM III: Reloaded — ее подлых рук дело.) А еще говорят, что весьма актуальное в свете данного текста словосочетание «мочить в сортире» (mochit' v sortire) войдет в новое издание Webster's Dictionary (www.websters-online-dictionary.org), где, понятно, ему уготовано куда более почетное место, чем жалким perestroika* и уже тем более sputnik**.

Именно поэтому мы, дорогая редакция (далее — ДР. Или даже ОДР), попросили своего итальянского корреспондента немедленно встретиться с Альберто КАНДУССИ (Alberto Candussi), бьющимся сейчас над Jaxe (по меткому заявлению сующего во все щели нос ТАСС (www.itar-tass.com), «разнузданная компьютерная драка The Rage по сравнению с новой игрой видеогопников из древней Виченцы — слезинка ребенка, не понимающего, что слова «кукишь» и «кукиш» — это плохая рифма»), и.

Благо та самая Виченца (Vicenza), где базируются «Жидкие игры» (FluidGames), находится в 70 с небольшим км от нашего венецианского корпункта. Разговор проходил беспримерно роскошным сентябрьским вечером на террасе популярного ресторана «Storione» (шоссе Pasubio, 64). Собеседники, не сговариваясь, заказали polpo all'olio (осьминоги в оливковом масле, фирменное блюдо), пили весьма приличное, хоть и недорогое Hybleo (красное сухое)...

Game.EXE: Альберто, а где Никола***?

1 Кандусси-буги, Кандусси-рок, Кандусси в играх царь и бог. Альберто Кандусси, Jaxe-всё. Уже в 17 этот 23-летний студент-старшекурсник, будущий инженер-компьютерщик, имел за плечами коммерческую игру. Нечто вроде интерактивного довеска к нашему «Бумеру по-итальянски». Для 17-ти неплохо, правда?



Jaxe

www.fluidgames.net/games/jaxe/info.html
жанр: Ррреволюционный beat 'em up
платформа: PC
дата релиза: 2005 г.
разработчик: FluidGames (www.fluidgames.net)
издатель: Не объявлен

* Perestroika — an economic policy adopted in the former Soviet Union; intended to increase automation and labor efficiency but it led eventually to the end of central planning in the Russian economy.
** Sputnik — a Russian artificial satellite; «Sputnik was the first man-made satellite to orbit the earth.
*** Nicola Candussi, старший брат и равноправный партнер.

Альберто КАНДУССИ: Работает над игрой. Круглосуточно. Udarnik! Жена жалуется: «Альберто, поговори с ним, он тебя послушается, нельзя так себя изводить, дети забыли, как выглядит отец, вчера приходил Марчелло, говорит: Клаудиа, он совсем о тебе не заботится, я смогу создать тебе более приемлемые условия...»

.EXE: Понятно. Сразу признаюсь: я ни черта не понимаю в файтингах, но ДР требует горячей информации. Поэтому, если позволишь, я буду заглядывать в пришедшую из Москвы бумажку с вопросами. И, если они покажутся тебе настырными, излишне глубокими, знай: а) это не я, б) Москва — город нервный. А вообще... у меня создалось впечатление, что ты чем-то насолил ОДР и она решила вывести тебя на чистую воду. Гм... предвзятые вопросы, Альберто! Ладно, все равно приступим. Осьминоги, кстати, потрясающие. Подзаголовок WWW-странички, представляющей Jaxe, содержит очень громкое, весьма обязывающее и в то же время пугающее слово «революционная». Игроки нашей страны, с трудом пережившей целую кучу рррееволюций, хотели бы точно знать, чего им бояться. Если можно, давайте разберем на геймплейных примерах долю и роль заявленных в вашем новом beat 'em up стратегических и FPS-элементов. Особенно нас интересуют strategy-детали вашего адского плана, ибо свобода передвижения или смена бейсбольной биты на, условно, гольф-клюшку номер три, о чем вы настойчиво говорите, — это, согласитесь, не самая инновационная находка. Да и при чем здесь стратегии? Конец цитаты. Вот, я же говорил, сразу начинают топить.

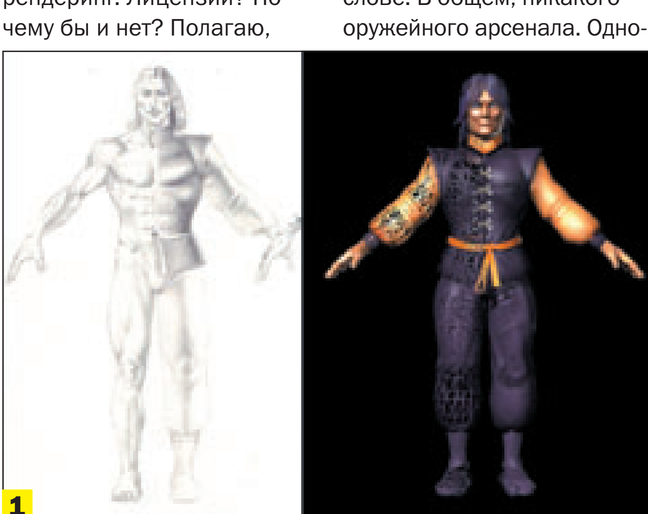
А.К.: Эх, можно подумать, мы не понимаем, что слово «революционная» обязывает! С другой стороны, а как еще можно подчеркнуть непреходящую инновационность нашей новой игры? Ваша Москва, она, что, совсем ничего не понимает?.. Ну да, мы, как могли, попытались объяснить все это на сайте, но вряд ли кто-нибудь поверит в нашу игру — хотя бы до первой демоверсии. И бога ради, особенности Jaxe ни в коем случае не ограничиваются добавлением элементов FPS и RTS, главное в другом: игра призвана поднять заслуженный, но забытый ПК-жанр beat 'em up на новую высоту, вдохнуть в него жизнь. Если коротко, суть нашего подхода в следующем: мы позволим игроку легко и просто, в любое время, в любом месте менять стиль борьбы. Хотите — бейтесь без каких бы то ни было правил (очень рекомендуется на открытом воздухе, только не на узкой улочке, а, скажем, в чистом поле), а хотите — переключайтесь на то, что вам ближе, нечто сугубо специальное. Борьба нанайских мальчиков? Нет, этого стиля не будет. Что это?

.EXE: А, не важно.

Кентерберийские рассказы

А.К.: А теперь давайте об FPS-элементах в Jaxe. В игре

будет куда больше, чем в The Rage, огнестрельного оружия, которое мы к тому же оснастим новыми прицельными штучками. Понятно, что это относится в основном к т.н. «свободному» режиму борьбы. Но не за это мы любим FPS, главная прелесть шутеров в той свободе, которую они предоставляют игроку, — и мы, следуя за этим жанром, отказались вести бойца за ручку по игре, он, если захочет, сможет выбрать любое развитие событий, любую локацию.
Что же до стратегических особенностей Jaxe, то, разумеется, переключение между видами оружия — это далеко не все. В файтинге нас больше всего привлекает возможность командного мордобоя, и вы должны согласиться, что отдавать четкие, ясные команды NPC — это не самая дурная СТРАТЕГИЧЕСКАЯ черта игры. Правда же? Скажем спасибо нашему умненькому AI, без которого вам ни за что не выполнить миссию, если вы не будете использовать упомянутый режим ЦУ в отношении NPC. Особенно если схватка приключилась на недетских размеров открытой площадке, а драться приходится против буквально толп врагов.
.EXE: Достойный ответ, Альберто! Утер им нос! Но — читаю дальше… Также в аннотации вашего движка neEngine, в части Requisites, говорится о «different requirements depending on the game type» и в числе жанров, кроме FPS и beat 'em up, упоминаются, страшно подумать, Flight-Racing simulations и RPG. Имеет ли это какое-то отношение к Jaxe (та же RPG-составляющая игру, думается, только украсила бы) или это всего лишь прицел на возможные лицензии neEngine?
А.К.: Несмотря на то что Jaxe — это микс beat 'em up и FPS, движок, конечно же, затачивается не только под это уложение. В ядро neEngine закладывается максимально возможная гибкость, настраиваемость, что позволит ему прекрасно чувствовать себя в разных жанрах, при условии, если они используют рендеринг в реальном времени. Разумеется, высококачественный рендеринг. Лицензии? Почему бы и нет? Полагаю, когда движок достигнет зрелой стадии, это станет возможно.
.EXE: Должно быть, вы наслышаны, что многие современные FPS предполагают возможность, отложив классическое (огнестрельное) оружие в сторону, взяться за противника с помощью, к примеру, отрезка водопроводной трубы (см. Max Payne 2). В таком случае чем «революционная Jaxe», в которой предполагается the variety of weapons, будет отличаться от contemporary shooters? И что за оружие вы готовите своим бойцам? Что будет «единичкой»?
А.К.: Коллеги, помилуйте, Jaxe — это в первую очередь beat 'em up!
.EXE: Что бы там ни заявлял ваш сайт?
А.К.: …да, игра наделена шутер-элементами, но она все равно остается стопроцентным файтингом! И по этой причине старая добрая драка с использованием чугунного кулака и хорошего пинка ногой — куда более важная вещь, чем возможность применения огнестрельного оружия. Короче говоря, я не стал бы ловить нас на э т о м слове. В общем, никакого оружейного арсенала. Одномоментно вы вправе гвоздить гадов только из одного «ствола».
.EXE: Москва меж тем продолжает гнуть свою линию, Альберто. Внимание, читаю… Вы также наверняка видели… это можно пропустить… вот: кучу околостратегических игр, где толпы разозленных гангстеров (Gangland) или легионы обезумевших тиффози (Hooligans: Storm Over Europe) устраивают вполне себе рукопашные побоища, которые со стороны можно принять за этакий файтинг в изометрической перспективе. Сопрягаются ли такого сорта игры с Jaxe?
А.К.: Ни в коем случае. Никак. Ни секунды. Никаким боком. Jaxe — 3D-видеоигра с вольнолюбивой камерой, степень свободы которой определяется конкретной ситуацией.



1 Боец неопознанной файтинг-национальности.

Птицы большие и малые

.EXE: Далее… Вы говорите о многообразии игровых режимов. Очень важная, едва ли не самая интересная часть файтинга-которому-дали-свободу (в отличие от традиционной скроллируемой игры, где схватка самоценна сама по себе)! Давайте назовем их и раскроем содержание каждого, начав с сингл-части игры (о мультиплейере мы спросим позже). Как с точки зрения сюжета будут организованы те же командные бои? Сначала драка лидеров (и что такое «лидер AI-банды»?), потом схватка тяжеловооруженных бойцов, потом общая сеча?.. Кто в итоге побеждает? Тот, кто просто выживает, или вы введете какие-то свои «очки-голы-секунды»?
А.К.: Вот тут я согласен с вами на все сто: многообразие игрорежимов — суть видеоигры, ее основа. И «сингл» — одна из самых важных составляющих удачного файтинга. Именно поэтому мы собираемся ввести в игру целый ряд одиночных режимов. В первую очередь выделю story-режим. О чем речь: каждый персонаж наделен весьма богатой на детали историей (конечно, предшествующей событиям Jaxe), и, чтобы пройти игру, вам придется выполнить вместе с ним его персональный набор миссий… После чего вы, без сомнения, уделите толику внимания командным боям. К примеру, вы можете стать «одним из» в банде из четырех ребятишек, и драться будем четверо на четверо. Понятно, что никуда не пропал и файтинг-стандарт — схватки один один. Куда без них! Есть и survivor-режим,

когда вы должны выжить в одиночку, схлестнувшись с группой врагов.
Два слова о командных боях: победителем станет банда, сохранившая хотя бы один... гм... жизненно важный компонент. Скажем, единственного бойца. И, понятно, игре конец, если все «живые» соперники сыграли в ящик. Как бы вам ни нравилось смотреть на то, как одни NPC «мочат» других. Это банально. Это не имеет смысла. Game Over.
.EXE: Поговорим о локациях (а значит, и о сюжете). Если судить по иллюстрациям, которыми вы сопроводили презентацию neEngine, наследник The Rage изменил жесткому урбанистическому стилю родителя, — бойцы даны в окружении травы-по-пояс, гор, озер и мандариновых (ведь это они?) деревьев. Кто в этом повинен — DirectX 8.1 (а то и 9) или исключительно братья Кандусси, большие любители деревенской природы (кстати, почему на скриншотах изображена именно русская бревенчатая изба)? Можно ли будет уронить противника в озеро и не давать ему выбраться на берег? Умеют ли бойцы плавать и какой стиль предпочитают? Можно ли будет прятаться в траве-по-пояс? Можно ли будет выкорчевать из земли булыжник (или хотя бы небольшой дубок) и приложить его к голове нападающего? Как отреагирует на это голова? Можно ли будет проломить в ней дыру с кулак? Зафонтанирует ли из нее КРОВИЩА?
А.К.: Вот здесь ваши московские друзья мне точно не поверят, но я все равно скажу: мы хотим, чтобы в Jaxe была лучшая графика в мире. И хотя сцены на природе весьма сложны для реалистичного воплощения, при использовании п р а в и л ь н о й технологии результат может впечатлить даже эксперта. Каковым, без сомнения, является любой неказуальный игрок. Короче говоря, мы с особым тщанием работаем над сценами (и таких локаций будет много), чье действие происходит в горных районах, среди озер, в лесах и полях, растительность которых, как мы надеемся, будет жить своей жизнью. Не любите природу? Не вопрос: Jaxe предложит вам городские побоища, комнатные драки, стычки в присутственных местах (церкви не исключение).
.EXE: ...вот бы устроить разборку в московской мэрии... или в ГУВД...
А.К.: Что же до нашей любви к птичкам-бабочкам-природе... Вы правы, есть такое дело. Приезжайте в Италию, мы покажем вам ТАКИЕ МЕСТА!..
И, конечно, мы работаем над тем, чтобы Jaxe имела высокоинтерактивное окружение. В частности, в отношении воды — замеченных вами водоемов... Ну а сбор с земли разнообразных объектов и использование их в качестве оружия — это само собой разумеется. Что за объекты? Камни, поленья... и любимые народом бейсбольные биты.
.EXE: Что, прям вот так и валяются на земле?
А.К.: Все-то вам скажи... Что еще... Привычные для FPS ножи, дробовики, ружья и т.п.
.EXE: Ну а повреждения?
А.К.: Конечно, будут. Покалечить можно любую часть вашего драгоценного организма. Из которого будут выливаться гектолитры КРОВИЩИ!
.EXE: А как у вас с разрушениями? В русской революционной традиции всегда было актуальным быстренько разобрать орала на мечи (и иные колюще-режущие предметы),

фонарные столбы, полицейские будки и заборы — на баррикады, а ненавистные государственные заведения разрушить до основанья. Помнится, ваш Джузеппе Гарибальди тоже любил подобные штучки. Можно ли будет устроить погром, не на площади, но в небольшой посудной лавке с использованием если не слонов, то хотя бы табуреток? Насколько «физичен» ваш neEngine? Или разрушения — прерогатива некоего отдельного движка?

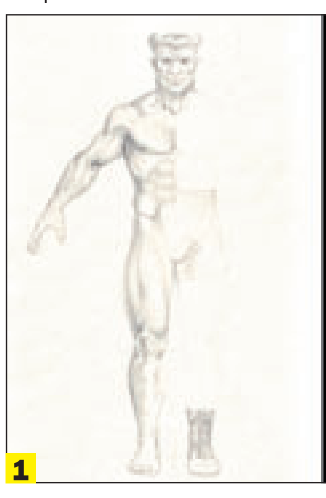
А.К.: Окружение Jaxe будет главным образом... гм... показным, декорациями. Что вызвано большим количеством активных персонажей. Но. Наш физический движок способен отображать не только открытые пространства, но и весьма приемлемо работать с замкнутыми помещениями. И уж в них-то вам вполне по силам поломать кое-какие элементы. Многого не обещаем, но принцип реалистичности будет соблюден. В какой-то мере.

.EXE: Артефакты, бонусы и, простите, аптечки (коль вы собираетесь скрестить beat ‘em up с FPS, вопрос напрашивается сам собой) — есть ли у вас это? И в порядке бреда: как здорово было бы подобрать на узкой улочке в предчувствии толпы за углом артефакт, который мгновенно обучит нас джиу-джитсу, боевому самбо, карате, ювенильному английскому боксу (в котором были возможны удары локтем, захваты etc.). Или ВДРУГ поднять с земли нечаянно оброненный кем-то ковер-самолет, с помощью которого можно воспарить над противником и устроить прицельное «бомбометание» камнями. Или сесть на случайно материализовавшийся мотоцикл и придавить насмерть пару обидчиков... Насколько реалистичной в этом смысле будет игра?

А.К.: Ого, у ваших московских коллег бешеная фантазия!

.EXE: Гм... это не они... это уже я. Лично.

А.К.: Поздравляю! Впечатлен! Тем не менее... И The Rage, и Jaxe — сугубо реалистичные игры. Умерла так умерла. И все же... мы подумываем об аптечках (как это вы угадали?) и ряде других бонусов. Хотим, хотим привнести в игру что-нибудь этакое! Но о конретике — ни слова. Рано.




1 **Итальянский боксер Бруно. Один из. А еще будут каратист, кунфуист, кикбоксер, рестлер, капоэйра-боец, джит-кун-доист, саватист и т.п. Впечатляет? — Не вопрос. Где «живые скриншоты»? — С годик терпения, товарищи! Альберто клянется, что недавно обнаруженный художник-самородок преобразит игру до неузнаваемости. Впрочем, модели не так уж и плохи...**

Теорема

.EXE: 16 бойцов, которых вы нам готовите, это не шутка. Мотивировать появление каждого сложно не только с точки зрения боевого стиля, но и из соображений баланса: одно дело, когда стычки происходят face to face, и совсем другое, когда в игре будут режимы «один против команды», «команда на команду». В этой связи вот вам несколько вопросов из одного смыслового ряда: Под какие стили борьбы «заточены» эти 16 человек? Можно ли ожидать чего-нибудь экзотического? К примеру, того же боевого самбо?

А.К.: Вот некоторые из стилей: карате, кунфу, тайский бокс, рестлинг, капоэйра, джит-кун-до, французский бокс сават... Как видите, и персонажей много, и список боевых стилей довольно внушителен.

.EXE: Кто они, наши будущие герои?

А.К.: Через героев мы постарались отразить в игре каждый значительный боевой стиль: Лотар — рестлер из Германии; Бруно — итальянский боксер; Джулия — капоэйра-боец, Бразилия; Алак — таиландский кикбоксер. И т.д. и т.п.

.EXE: Как вы решаете вопросы баланса? По-детски говоря, побьет ли боксер каратиста?

А.К.: Ох, непростой вопрос... Настоящая головная боль. Думаем, пробуем, ищем оптимальные варианты. Пока же ни один из стилей не имеет преимущества над другим. Как будет дальше — не знаю.

.EXE: В случае боя с AI-командой будет ли у последней ярко выраженный лидер? (Наше лидерство в ведомой нами банде предполагается само собой, не так ли?)

А.К.: Нет, нет! Никаких лидеров! Каждый из бойцов равноправно помогает своей команде победить. Игрок (а равно и NPC) вправе лишь отдавать приказы своим коллегам или же решать общестратегические вопросы.

.EXE: Можно ли выделить из этих 16-ти ХОРОШИХ и ПЛОХИХ?

А.К.: О, наши ребята обладают самыми разнообразными наклонностями!

.EXE: Что вы можете сказать об AI? Очевидно, что в игре, которую вы задумали, искусственному интеллекту отводится очень серьезная роль. Будет ли он обучаемым?

А.К.: Вы правы, AI должен быть мастаком на все руки. К примеру, он должен управляться с командной кооперацией и безоговорочно следовать инструкциям от других игроков. И, да, он способен самообучаться в процессе боев. Это очень важная особенность Jaxe.

.EXE: Скрипты. Какую роль вы отводите этому распространенному игростроительному приему?

А.К.: Мы пока работаем над языком скриптов. Ну а персонажи... они будут полностью настраиваемыми. Включая их AI.

.EXE: Менеджмент и прочее вооружение/обмундирование наших героев (стадия, предшествующая боям) — это будет?

А.К.: Нет. Повторюсь: оружие (и обмундирование) — куда менее важная часть, чем рукопашные бои. Мы говорим о beat ‘em up, вы не забыли?

.EXE: Будут ли наши парни «расти над собою», то есть хоть как-то, но совершенствоваться в процессе игры (да, речь об RPG-элементах)?

А.К.: Еще и RPG? FPS и RTS вам мало?! Нет, этого не будет.

.EXE: Игровая камера и виды. Вещь важнейшая. Иная необузданная камера способна напрочь отравить ощущение от в целом приличного проекта. Таких примеров — десятки. Что вы думаете на этот счет? Насколько настраиваемой будет камера? Приближение-удаление? А виды? В презентации neEngine вы вскользь говорите о both 1st and 3rd person, — переключение будет возможно в любой момент? во всех режимах? можно ли будет смотреть на мир глазами NPC? можно ли будет, погибнув, стать зретелем и порхать с арены на арену?

А.К.: Будет несколько точек зрения, которые вы сможете выбрать во время игры. Да, возможен вид «из глаз» — но только вашего персонажа; равно как и вид от третьего лица. Последнее, к слову, отнимает у нас уйму времени, однако мы просто обязаны показывать игрока с самых зрелищных ракурсов, в любой ситуации. Нет, вида из глаз NPC не будет. Да, вы сможете наблюдать за схватками персонажей, управляемых ЦП.

.EXE: «Простое и интуитивное управление», — говорите вы. «Что это значит?» — спрашиваем мы, уставшие от диких «портов» с приставок.

А.К.: У игры прямое управление, потому что оно позволяет обрабатывать бездну пертурбаций, происходящих на экране, без использования еще большего количества кнопок. Вы вправе спросить, как это возможно, но вместо ответа я готов показать вам список всех движений и их комбинаций. Это убедительный список, поверьте. И немного конкретики: мы не хотим слишком уж удаляться от скроллируемых файтингов и драк один на один. Решение для Jaxe — это коктейль из систем управления этих двух жанров.

.EXE: Такие выигрышные вещи, как slo-mo и replay, — как вы относитесь к их применению? На наш потребительский взгляд, если это хорошо для FPS, то beat ‘em up-играм сам бог велел...

А.К.: Согласен, жму руку! Повтор (и повтор, далекий от банальных видов и настроек) будет.

.EXE: Как вы решили вопрос смерти героя, за которого мы играем? Схватка заканчивается или продолжается?

А.К.: Во время командных боев, погибнув, вы можете продолжить наблюдение за схваткой. Вид или плавающий, или фиксированный. По желанию.

Восемь с половиной

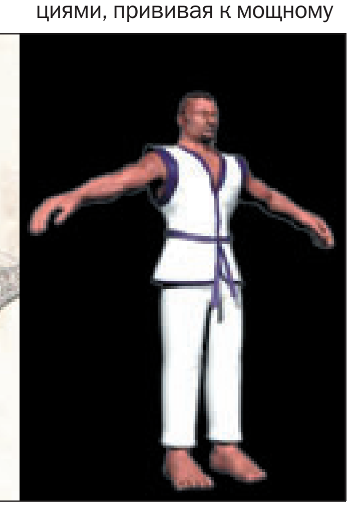
.EXE: Похоже, вы делаете серьезную ставку на мультиплейер. Но, как нам кажется, beat ‘em up-игры этим никогда особенно не грешили, все самые успешные ПК-файтинги были в первую очередь одиночными (возможность игры вдвоем на одном компьютере давайте все-таки не будем рассматривать). Вы настолько сильно верите в магию многопользовательского режима, в возможность самоорганизации 16 сетевых фриков? Не боитесь получить вместо проверенного временем сюжетного файтинга нечто аморфное? Главные изюминки вашего многопользовательского (на конкретных примерах, если можно)?

А.К.: Гм... А никто и не говорил, что это просто — реализовать такой мультиплейер. Только помните, что в сетевой войне смогут участвовать не 16, а 7 игроков. Максимум. Не думаю, что

«кооператив» на семь бойцов — такая уж неподъемная вещь. Тем более что мы поможем ребятам самоорганизоваться, к примеру, посредством такой проверенной вещи, как месседжер.
.EXE: Вы также традиционно много и совершенно правильно говорите о продлении жизни игры за счет ее пользовательской поддержки. Но готовы ли вы передать пользователям полноценные, легко осваиваемые инструменты для такой работы? Или вновь (как в случае The Rage) речь идет только об игроцких персонажах, но не о модификациях?
А.К.: Да, мы готовы вручить Jaxe-игрокам абсолютно функциональные инструменты для создания не только героев (персональные движения, свое управление и проч.), но и целых локаций. Но модификаций (в общепринятом смысле) ждать не приходится. Судите сами: работая над модом, вы столкнетесь с тем, что ваш персонаж (и уж тем более персонажи) просто обязан следовать определенной линии поведения, а это, простите, уже отдельная игра.
.EXE: В какой кондиции находится neEngine? «Этим летом мы закончим над ним работу», — сказано вами на сайте. Удалось ли? Сумели ли вы наконец перейти от строительства движка к собственно игре? Или итальянское лето не самое благоприятствующее таким свершениям время года?
А.К.: Ох... neEngine — громоздкая, очень серьезная и трудоемкая штуковина... Куда более трудоемкая, чем мы поначалу предполагали. Словом, нет, движок все еще не закончен. Увы. А еще это лето... Вы знаете, что такое итальянское лето? Хотите расскажу?

Мама Рома

.EXE: Только не сегодня, Альберто!.. Теперь давайте вернемся в прошлое и коротко поговорим о вас и The Rage. Во-первых, почему файтинг, столь трудный, неподъемный жанр, напрочь забытый на ПК, но зато процветающий на консолях?
А.К.: Причина проста: для ПК разрабатывать много проще. И хотя жанр в упадке, файтинги ждут как ничто другое. Наше нынешнее решение продумано и даже в некотором смысле выгодно. Вспомните The Rage — когда игра вышла, у нее не было конкурентов.
.EXE: А почему файтинги на нашей платформе не приживаются? И, к слову, планируете ли вы посягнуть на приставки?
А.К.: Железный факт: ПК-пользователи серьезно отличаются от консольных игроков; в частности, они находятся в постоянном поиске, вечно ждут чего-то новенького. Кроме того, классические beat 'em up-игры страдают определенным однообразием, а ПК-игроки, как мы только что выяснили, претендуют на то, чтобы играть едва ли не бесконечно (в сингл-режиме тоже), и, пожалуйста, в это, вон то и то тоже. В уйму игр. Где вы видели уйму ПК-файтингов? А вот современные консоли готовы удовлетворить любой файтинг-аппетит... Jaxe, конечно, задумывалась как мультиплатформенная игра, но пока мы, по понятным причинам, заняты только ПК-вариантом.
.EXE: Наверное, не очень удобный для вас вопрос, но зато, как нам кажется, очень простой и ясный: может быть, не стоит заниматься революциями, прививая к мощному файтинг-стволу сомнительные (в том смысле, что результат не очевиден) ветви стратегий, шутеров и мультиплейера, а сделать ТЕХНОЛОГИЧЕСКИ СОВЕРШЕННЫЙ, чистый современный файтинг, о котором будут вспоминать, как о новом Mortal Kombat или Street Fighter? Скажем, The Rage 2, который по картинке не уступал бы DOOM III, а по играбельности бил Half-Life 2. Купить для этого зарекомендовавший себя движок и сделать. Нет?
А.К.: Проблема в том, что сегодня никто не в состоянии взять и «просто» создать технологически идеальный тайтл, который имел бы коммерческий успех... Мне кажется, мы поступаем более честно, что ли: во-первых, мы смеем надеяться привнести что-то новое в мир ПК-игр; во-вторых, мы не претендуем на то, чтобы наш движок был лучшим в мире; в-третьих, наш движок пока что очень хорош для Jaxe, игры, которую мы задумали (ударение на оба последних слова). Я ответил на ваш вопрос?
.EXE: Вполне. И о The Rage. Мы очень внимательно следили за рождением этой игры. Настолько внимательно, что поначалу отказывались выкладывать ее билды на журнальный диск — так как их стабильность оставляла желать много лучшего: игра намертво подвешивала систему, умирала, портила палитру etc. Но вам, несмотря ни на что, удалось сделать ИГРУ. Маргинальную (в силу самодельной графики), но ставшую (в истосковавшихся по ПК-файтингам кругах) культовой. Мы ее искренне любим... При этом мы, честно сказать, не готовы внятно объяснить, за что и почему. Игра ЦЕПЛЯЕТ. И этого достаточно. Это прощает все ее недостатки.
А.К.: А мне в свою очередь радостно оттого, что люди до сих пор способны так заводиться от файтингов. Правда! И, думаю, мы сможем доставить им еще немного удовольствия.
Я надеюсь, в итоге вы выложили The Rage на диск? Последние демо стопроцентно стабильны.
.EXE: Конечно, Альберто. Игра попала на CD и сорвала аплодисменты. Но продолжим. Итак, когда вы поверили в себя? Какой момент в долгом, четырехлетнем производстве The Rage был переломным? Росли ли вы вместе с The Rage? Когда вы поняли, что игродевелопмент — это ваше?..



1 Как вы думаете, этот каратист поборет боксера Бруно?

А.К.: Уверен, вы слышали это не раз... Просто однажды ты говоришь себе: хочу быть игровым программистом... И потом проходят годы, много лет, в течение которых эта мечта потихоньку становится явью. Лично я понял, что это мое, в 15 лет, еще в школе. Начинал с пустяков, но уже через два года моя первая игра поступила в продажу — она распространялась вместе с одним итальянским кинофильмом, и это был удачный старт. Мне было 18, когда я решил делать The Rage, — beat ‘em up старой школы сводили меня с ума, и это было главной причиной... Но одному игру не поднять, нужны люди. Мне повезло и в этом — ребята были найдены очень быстро. Так родилась наша команда — FluidGames. Игра давалась непросто, и вы знаете об этом, но, поверьте, уже тогда я знал, что мы доберемся до издательской черты. Так и случилось. Сегодня мне 23, учусь на инженера-компьютерщика, но что такое образование, если у тебя нет опыта реальной работы? К счастью, The Rage дала мне такой опыт сполна. Мой брат Никола — дипломированный инженер-программист, ему 27. Кроме нас с братом над игрой трудились Федерико Спект (Federico Specht) и Диего Феррарин (Diego Ferrarin).

.EXE: Увы-увы, игра замечательная, но, как ни крути, это shareware. Рецензии на нее не попали в «солидные» журналы, широкая публика о ней не знает. Вряд ли вы мечтали об этом. И сейчас, похоже, вас уже не устраивает shareware-уровень. Это так?

А.К.: Вы абсолютно правы. С Jaxe мы надеемся навсегда покинуть shareware-рынок. Хотя ничего плохого в нем, разумеется, нет.

.EXE: The Rage была издана в России, Австралии, Индии (вскоре появится в Южной Корее и Израиле). Поздравляем! Но нас интересует, доходят ли до вас сведения о том, как воспринимают игру «национальные пользователи»? Есть ли обратная связь? И что слышно из Индии, которая, по нашим сведениям, вообще не играет в игры?

А.К.: Честно сказать, отклики «с мест» не очень-то нас балуют. Либо издатели просто не пересылают их нам. Ну а обычная практика — это общение через Интернет с поклонниками файтингов со всего света. И, должен заметить, они есть везде. В Индии же, как нам сказали, The Rage разошлась очень маленьким тиражом. Впрочем, там действительно только присматриваются к играм. Что-то будет, когда наконец-то присмотрятся, представляете? Миллиард населения!

.EXE: И последний вопрос: как в Италии с игростроительными кадрами? Появится ли у Jaxe ХОРОШИЙ ХУДОЖНИК? Потому что, если не появится, нам, увы, будет ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ ГРУСТНО. Вы понимаете наш толстый намек?

А.К.: Игровая индустрия в Италии... есть... она даже растет. Но сказать, что это реальный бизнес, значит соврать. Да, существует несколько девелоперских команд, однако лишь немногие из них способны создавать игры для «большого» рынка. Искренне надеюсь, что изменения не за горами. Есть признаки, которые позволяют мне быть оптимистом. Да, я проникся вашим намеком. Только вы не в курсе — Jaxe уже имеет такого художника!

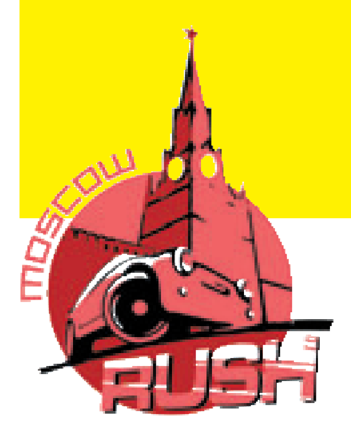
.EXE: Grazie!

А.К.: Grazie a voi!

Беседу вел Карл Папин.

Тормозам не верит

Кажется, началось. Русский Девелопер всерьез обратил внимание на одну из извечных национальных проблем — дороги. И что на них, и как. И, разумеется, кто. Разработчики, не сговариваясь, начинают втягиваться в нелегкий процесс моделирования наших с вами культурно-исторических реалий. На всем известных улицах, в знакомых городах...



Без ног

В позапрошлом номере, если не забыли, мы публиковали интервью с Григорием Григоряном из компании Geleos, что трудится над «нашим ассиметричным ответом» NFS и прочим культовым гоночным сериям. Сегодня мы представляем вам еще одну небезынтересную задумку, от питерской студии HBM: «Москва на колесах». Об особенностях национального «чуть ли не GTA» рассказывает дизайнер проекта Петр ПОРАЙ-КОШИЦ.

Game.EXE: Петр, что должен знать заинтересованный читатель о сюжетной подоплеке «Москвы на колесах»? Какие приключения вы готовите нам на улицах Третьего Рима?

Петр ПОРАЙ-КОШИЦ: Читатель должен знать всю правду. Поэтому давайте начнем не с машин, а с человека. В центре игры — приключения обычного московского паренька, некоего Димона. Игрок, выступая в подобной роли, оказывается в ситуациях, в которых раскроются все способности и грани его водительского таланта. Это будут преимущественно традиционные гонки, погони по городским улицам, «курьерские» поручения. Но не только. Вам придется научиться управлять специальными транспортными средствами, к примеру, дорожным катком, цистерной-поливалкой, а то и автомобилем с самолетной турбиной. Не обойдется и без соревнований на точность вождения, на дальность прыжков и схожих автомобильных трюков. А как вам перспектива побыть инструктором по обучению вождению?

.EXE: Перспектива начинает захватывать! Понятно, что поездки на автомобилях — основная часть игры. Но если в центре событий человек, то как будут обстоять дела с частью пешеходной? Спрашиваю это, будучи убежденным, потомственным пешеходом.

П.П.-К.: Да, покидать машину и бродить по улицам — это здорово. Но такая возможность в большей степени оправдана в играх «агрессивного» направления, где нужно не только менять машины или посещать некие здания. У нас игроку не придется вступать в рукопашные бои и перестрелки — мы решили обойтись без мордобоя еще на стадии планирования игры. Поэтому взаимодействие с пешеходами (которых тем не менее будет в избытке) будет проходить без отрыва от баранки.

.EXE: Если вспомнить, скажем, первый Driver — то, наверное, это допустимо... Но все-таки, насколько тер-

1 Петр Порай-Кошиц. Питерский человек, ответственный за дизайн и прочий художественный флёр «Москвы колесной».

2 Пока это только арт. Но случись ему стать полноправным игровым объектом... Или даже появиться в реальном мире! Не сейчас, в далеком будущем.

3 Лишенная стекол «копейка» удивительно гармонично сочетается с безлюдной площадью у общественного туалета в парке отдыха.


1



2

«Москва на колесах»

http://hbm.spb.ru/games.htm
жанр: Гоночный action
платформа: PC
дата релиза: Июнь 2005 г.
разработчик: HBM (http://hbm.spb.ru)
издатель: «Бука» (www.buka.ru)

нистым будет путь московского стритрейсера?

П.П.-К.: Простой жизнь нашего персонажа не будет точно. Напротив, как и положено, она будет нелегкой, полной проблем и дерзких выходок. Но не из-за уголовных наклонностей нашего мальчика, а… как бы сказать… из-за его собственной бесшабашности. И таких же точно друзей, которые, порой сами того не желая, будут втягивать его в различные авантюры. Да, игроку придется сталкиваться с представителями криминального мира, но самые худшие последствия его действий потянут максимум на «причинение материального ущерба в особо крупных размерах».


3

Холодный руль

.EXE: И как нам предстоит причинять ущерб? Рулем и педалями?

П.П.-К.: Не только. Скажем так, в некоторых ситуациях едкий выхлоп или фонтан воды из поливочной цистерны окажутся не менее эффективны, чем пистолет…

.EXE: Наверное, это будут очень нетривиальные ситуации. О'кей, тогда насколько обширным и интерактивным будет игровой мир «Москвы…»? Насколько похожей будет виртуальная Белокаменная на свой мирской прототип? (А также много ли ожидается магазинчиков-ресторанчиков-чердачков и прочих полезных локаций?)

П.П.-К.: Основная задача — передать ощущения водителя в нынешней Москве. Все эти многополосные дороги с развязками и напряженным трафиком, пробками, лихачами и чайниками. Вспомните — до сих пор в играх не было убедительно реализованной имитации вождения машины в действительно крупном городе. Мы надеемся, что у нас получится сказать новое слово в этой области. Основное действие состоится в центре столицы, где будет полно узнаваемых сооружений. Мы стремимся как можно точнее воспроизвести участок в пределах Садового кольца. Чтобы слово «достоверно» не было пустым звуком, скажу, что мы провели около четырех месяцев в неустанной фото- и видеосъемке. А для прокладки дорог и расстановки зданий мы используем детальные карты аэрофотосъемки территории Москвы. Локаций будет

довольно много, и в основном они связаны с автомобильными делами (авторынки, сервисы, магазины, бензоколонки). Ну и, конечно, закусочные, гаражи и прочие заведения, способствующие развитию основного сюжета.

.EXE: Подбираемся к самому интригующему: каким будет автопарк? Приятные сюрпризы? Невиданные решения?..

П.П.-К.: Как без сюрпризов! Мы стараемся сделать так, чтобы дорожный поток максимально напоминал истинную ситуацию на московских улицах. Мы не покупали лицензий у автопроизводитетелей (впрочем, сейчас идут определенные переговоры), но внешний вид наших машин будет соответствовать жизненным реалиям. Самым простым было воспроизвести парк российских легковушек — производителей можно пересчитать по пальцах одной руки, а основные варианты кузовов ограничиваются парой десятков разновидностей. Само собой, на улицах будет много распространенных европейских, японских и американских авто, в том числе микроавтобусов. Также не забыт городской и грузовой транспорт. Кроме того, игроку предстоит управлять специфическими агрегатами (в числе которых упомянутые каток, машина-с-турбиной, цистерна)...

.EXE: Vice City сделал нас охочими до мотоциклов. А ваши конкуренты и до велосипедов добрались. Чем ответит «Москва...»? «Восход», «Иж-Юпитер», «Урал»?

П.П.-К.: К сожалению, в этой версии мотоциклов не будет. Возможно, в продолжении...

.EXE: Жаль! А еще будем надеяться на разнообразные чопперы, эндуро и спортбайки. И на то, что плотность транспортных потоков не сильно снизит производительность игроцкого железа. Как вы подходите к решению вопроса детализации и наполнения Москвы приятными мелочами?

П.П.-К.: Как должно. У наших программистов далеко не самые мощные по нынешним временам компьютеры. Поэтому, чтобы иметь у себя на экране нормальную картинку, им приходится постоянно обращать внимание на производительность и оптимизацию кода. Только-то и всего.

Город подождет?

.EXE: Само собой, не терпится разузнать про радио и прочие «атмосферные элементы». Ожидается ли сотрудничество с известными радиостанциями?

П.П.-К.: Да, в игре будет некая имитация радио. Имитация — потому что предложений от радиостанций и диджеев пока не поступало. Однако кроме радио будет множество других элементов, позволяющих «погрузиться». Это и смена времени суток (плавная, с астрономически правильным перемещением светил), и изменение транспортного потока и количества пешеходов в зависимости от времени суток, и вечерняя городская иллюминация (фонари, реклама). Светиться будут и гаражи, и магазины, и различные околоавтомобильные тусовки.

.EXE: Наш оптимизм набирает силу, Петр. И, чтобы еще немного развить тему, спросим незатейливое: что у вас считается самой главной составной частью проекта?

П.П.-К.: Жизнь большого города. Действительно большого, а не пары кварталов. И действительно жизнь — непрерывно идущая, а не возникающая за секунду до появления игрока и пропадающая с концом миссии. Миссии можно будет вообще не выполнять. Просто кататься по городу, изучать его, зарабатывать деньги различными способами, покупать новые машины и гонять, гонять на них. Ну а если вам надоест кататься туда-сюда и потянет на «настоящие приключения» — тут-то к вашим услугам и окажутся десятки заданий с запутанным детективным сюжетом, или наоборот — гоночные соревнования по ночной Москве. А то и просто легкомысленные задания в духе какой-нибудь незатейливой аркады...



1



2

1 Хочется верить, что этот скриншот был сделан на самой ранней стадии проекта и очень скоро все изменится: засияют фары, заблестят стекла, улицы оденутся в культурные текстуры, по дорожкам побегут счастливые педестрианы...

2 ...а пока все тихо, даже столы некому протереть.

Беседу вел Вурмонд Хсиутт-Мухин.

Голоса

25



маша ариманова

В пасти безумия

На каждую снятую картину в кинобизнесе приходится две-три (сотни) неснятых. В титрах все-таки снятых редко указывается полный состав трудившихся над сценарием товарищей, а если даже и указывается, то никто не в состоянии перечислить поименно двенадцать человек, написавших «Армагеддон»...

Судьба литературных трутней, бившихся над неснятыми фильмами, вообще слишком ужасна, чтобы о ней говорить. Им всем посвящается эта пьеса.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА
Роджер Эйвери (сценарист, иногда – режиссер, неудачник, канадец)
Кристоф Ганс (модный режиссер, преуспевающий человек, француз)
Квентин Тарантино (модный режиссер, иногда – сценарист, злой гений)

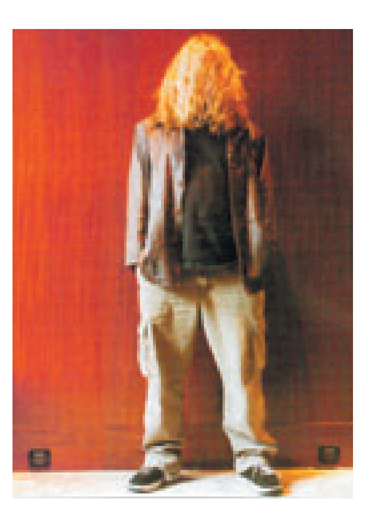
МЕСТО ДЕЙСТВИЯ
Париж, Франция. Квартира Эйвери в предместье Сен-Жермен. Офис Кристофа Ганса. Комната для просмотра отснятого материала.

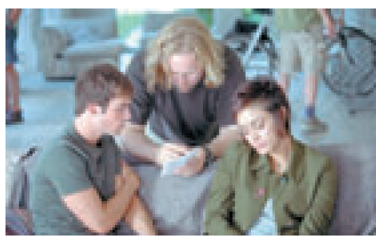
СЦЕНА ПЕРВАЯ
Сентябрь. Квартира Роджера Эйвери, ночь. Роджер, тучный мужчина с невеселым лицом, корпит над светящимся в темноте экраном ноутбука. Входит Кристоф Ганс.

Роджер (вздрагивая): Кристоф! Ну и напугал ты меня!
Кристоф (с пьянящим акцентом): Как, Роджер? Еще не готово? Мне же снимать в ноябре! Поклонники ждут у кинотеатров! Если мы не привезем пленку вовремя, Париж снова запылает в огне!
Роджер: Запылает в огне, закровится в крови... Поклонники! Будь проклят тот день, когда я упомянул в своем дневнике, который ты, Кристоф, тоже можешь найти на сайте www.avary.com, что пишу Silent Hill...
Кристоф: Переписываешь, Роджер, переписываешь.
Роджер: И тем не менее! Смотри, с чем мне приходится мириться.
(Запускает на ноутбуке The Bat!. Из почтового ящика с грохотом вываливаются письмена с одинаковой темой: «Роджер, дорогой друг, я работаю над сценарием своей любимой игры Silent Hill 2 с пяти лет. Зачем тебе мучиться? Возьми мой сценарий, а гонорар можешь прямо под коврик подсунуть...» В аттачах – многокилобайтные документы.)
Кристоф (испуганно): Ты, надеюсь, их не читаешь?
Роджер: За кого ты меня принимаешь! За любителя судебных преследований?
Кристоф: Помни главное: не меньше пятидесяти процентов оригинального материала. Или, согласно хорошо знакомым тебе установкам Гильдии сценаристов, мы имеем право не упоминать тебя в титрах.
Роджер (мрачно): Объясни это Квентину... Кстати, я тебе рассказывал, что, когда мы еще работали в «Видеоархиве», я нечаянно снялся для обложки мужского журнала с доской для серфинга наперевес, а Квентин вырезал эту картинку, повесил в секции гомосексуальной порнографии и приписал «Роджер Эйвери рекомендует!»?

> Роджер, дорогой друг, я работаю над сценарием своей любимой игры SH2 с пяти лет. Зачем тебе мучиться? Возьми мой сценарий, а гонорар можешь прямо под коврик подсунуть...








▶Роджер Эйвери, модель 2002 года.
▶Лицо Роджера Эйвери на обложках двадцати с лишним европейских киножурналов.
▶Тоже Роджер Эйвери, но в 2003 году. Париж.
▶Роджер на съемках видеоклипа The Whole World's Lost Its Head.
▶Роджер Эйвери, Шаннин Соссамон и Иэн Сомерхалдер на съемках фильма «Правила секса» (по одноименному произведению Брета Истона Элиса).
▶Роджер на съемках пилотного эпизода сериала «Мистер Стич». Сериал не состоялся, Роджер в усмерть разругался с Рутгером Хауэром.

Кристоф: Миллион раз. Но если бы это было мое кино, я сделал бы на этом месте обалденный флэшбэк. Представляешь? Титульная карточка: Лос-Анджелес, ранние девяностые...
Роджер: Да, да, да...
(Углубляется в работу. Кристоф выходит на цыпочках.)
Роджер (остервенело барабаня по клавишам): «Молодой мускулистый человек по имени Джон Сазерленд засовывает руку в темное осклизлое отверстие...» И ради этого меня навсегда изгнали с церемонии вручения «Оскаров»?!
Кристоф (распахивая дверь): А нечего проситься по малой нужде на подиуме!
(С грохотом захлопывает дверь.)
Роджер (шевеля губами): «Молодой мускулистый человек по имени Джон Сазерленд засовывает руку в...» А я ведь «Настоящую любовь» писал (это по мотивам моего сценария «Открытая дорога»). И «Прирожденных убийц (это тоже по мотивам моего сценария «Открытая дорога»). И «Криминальное чтиво» (это тоже по мотивам моего сценария «Открытая дорога» и, кажется, «Власть демонов»). А какая сцена, когда у ниггера голова лопается, точно арбуз! Какой драматический накал! И ведь даже мой личный фильм «Убить Зои» все считают криминальной драмой Тарантино! Клеймо какое-то. «Молодой мускулистый человек...» Нет! Так жить нельзя.
(Закрывает программу Final Draft, открывает ЖЖ-клиент. Маниакально стучит по клавишам. Закрывает ноутбук, берет геймпад PlayStation 2. Играет, шевеля губами.)

СЦЕНА ВТОРАЯ
Октябрь. Офис Кристофа Ганса, день. За окном Эйфелева башня. Кристоф и Роджер, голова к голове, разбирают написанное. Играет саундтрек из итальянского фильма ужасов.

Кристоф: Ну, не знаю, Роджер, не знаю...
Роджер: Ты вот здесь смотри! «Мария, милая Мария... На кого ты оставила меня в этом ужасном месте? Стоя на краю собственной разверстой могилы, я...» Просто пушкинские строки!
Кристоф (выставляя ладони): Роджер, Роджер...
Роджер: А вот здесь?! «Схватив палку с криво торчащим гвоздем, Сазерленд наносит отчаянный удар в затылок чудовища. Кровь летит на стены. Кровь, черная в свете фонаря...» Да я, черт возьми, просто Шекспир! Девяносто девять процентов оригинального материала!
Кристоф: Роджер! Роджер! Роджер!
Роджер: Что? Ну что?!
Кристоф: Во-первых, мы снимаем первую часть Silent Hill, не вторую. Во-вторых, героя в Silent Hill 2 зовут Джеймсом Сандерлендом.
(Долгая пауза.)
Роджер (нерешительно): А есть разница?
Кристоф: Роджер, а какая разница между «Крестным отцом» и «Крестным отцом-2»?
Роджер: Спрашиваешь! Первая часть – фильм Брандо, в котором есть Па-

чино. Вторая — фильм Пачино, в котором нет Брандо.
(Кристоф некоторое время переваривает услышанное. Роджер, слегка покраснев, ворошит странички сценария.)
Кристоф: Роджер, я дал тебе четыре части Silent Hill и французскую PS2 не для того, чтобы...
Роджер: Но Silent Hill 2 лежал сверху!
Кристоф (вздыхает, ворошит странички): В камин, все в камин...
(Роджер бледнеет.)
Кристоф: А что ты пишешь в дневнике? Кгхм. «ПРОКЛЯТЫЕ ФЭНЫ, НЕМЕДЛЕННО ПРЕКРАТИТЕ ПРИСЫЛАТЬ МНЕ СВОИ МЕРЗКИЕ СКРИПТЫ! Неужели каждый поигравший в Silent Hill тут же садится писать по игре сценарий?! И хватит спрашивать меня, так же ли я одержим игрой, как и вы. Потому что ответ: «НЕТ, НЕ ТАК ЖЕ!» Игрой одержим не я, а Кристоф Ганс». Чего стрелки-то переводить?
Роджер (мрачно): Ты режиссер.
Кристоф: А ты хочешь, чтобы эту великую игру Майкл Бэй снимал?
(При словах «Майкл Бэй» Роджера передергивает, его пальцы впиваются в подлокотники кресла.)
Кристоф (добивая): Или этот, как его, Уве Болл?
(Роджер быстро и возбужденно говорит по-французски с квебекским акцентом.)
Кристоф: Фу ты, что за выражения... В общем, Роджер, это никуда не годится. Переписывай.
Роджер (сдерживая слезы): Я давно хотел сказать тебе, Кристоф... Моя квартира... В ней скрипучие полы... И эти зловещие балки под потолком... Я слышу странные звуки, источник которых не могу определить... Странные и страшные! А вчера...
Кристоф: Роджер, ты же профессионал. Неужто переписывать для меня Silent Hill хуже, чем для Дэвида Финчера делать «Скейтеров Догтауна»?
Роджер: Кристоф... А что точно случилось с человеком, писавшим этот сценарий до меня?
(Долгая пауза.)
Кристоф: Пойдем поедим, Роджер. В настоящем французском ресторане, в окружении обожающих меня синефилов... Твоя кошка еще не нашлась?
(Роджер вздыхает. Оба уходят. Саундтрек из итальянского фильма ужасов нарастает крещендо.)

СЦЕНА ТРЕТЬЯ
Ноябрь. Комната для просмотра отснятого материала, время суток — когда-то. В креслах сидят Кристоф Ганс и человек в маске из фильма «Братство Волка». Невидимый зрителю экран отбрасывает серебряные отблески. Мы слышим шепот радио, тяжелое дыхание, протяжные крики. Изредка — короткий придушенный вопль.


Кристоф Ганс. Фото с сотового телефона (Sony Ericsson T616) Роджера Эйвери.

Кристоф (низким сиплым голосом): Пойми меня правильно, мон ами. Съемки в полном разгаре (а вот здесь, кстати, мы опять использовали свиные кишки. Хорошо смотрится, не правда ли? А как тебе Винсент? Моника с каждый годом выглядит все лучше и лучше, точно? А ты заметил камео Дакаскоса в роли профессора литературы из Беркли?), а концовки все нет. Очень жаль, что так получилось с Роджером, но жизнь ведь продолжается, не так ли?
(Кристоф тяжело закашливается.)

> И ведь даже мой личный фильм «Убить Зои» все считают криминальной драмой Тарантино! Клеймо какое-то.

Кристоф: Ты знаешь, что Роджер собирал и реставрировал старые аркады «Атари»? С векторной графикой? Впрочем, что я говорю, конечно, знаешь. И еще он рассказывал мне, как твоя подружка расколотила крышку унитаза в доме того парня, и вы потом...
(Осекается.)
Кристоф: Ко мне опять приходили полицейские. И где он взял топор, интересно...
(Серебристые отблески прекращаются. Отснятая пленка кончилась. В смотровой комнате зажигается свет.)
Кристоф: В общем, Роджер оставил мне твой номер телефона (это правда, что вы, ребята, с 1994 года не разговариваете?), и я подумал, что у тебя вышла бы идеальная концовка для фильма. Ну, знаешь, в твоем фирменном стиле: «Джон, не смей направлять на меня эту трубу! Fuck. Fuck. Fuck. Fuck. Fuck. Motherfucker!»
(Человек снимает маску. Зритель узнает гигантскую голову и хорошо знакомые черты Ричарда Геко и рассказчика анекдотов из «Десперадо». Медленно, величественно кивает. Кристоф закашливается совсем уж отчаянно, потом со слезами на глазах бросается обнимать своего соседа.)
Кристоф: Друг! Ты меня просто спасаешь. Только чтобы поживее было, да? Fuck. Fuck-fuck. Motherfucker!
(Достает салфетку, набрасывает на ней типовой контракт.)
Кристоф: Помни главное: не меньше пятидесяти процентов оригинального материала. Или, согласно хорошо знакомым тебе установкам Гильдии сценаристов, мы имеем право не упоминать тебя в титрах.

P.S. Измышлено по мотивам постинга Роджера Эйвери в ЖЖ от 2004/09/15 (51 процент оригинального материала!). Использованы фотоматериалы с сайта www.avary.com.

олег хажинский

Наши девчонки

Из чего сделаны «наши мальчишки», более или менее ясно. Вкусы и предпочтения, мотивация, наклонности, комплексы, явные и тайные желания – все это подробно изучено, измерено и разложено по полочкам. Вы удивитесь, насколько мы просто устроены. А вот из чего сделаны «наши девчонки»? Ответ на этот вопрос стоит 14 млрд. долларов в год. Именно столько, по мнению аналитиков, лежит в кошельках девушек в возрасте от 15 до 25 лет. Как заставить их потратить ЭТО на КИ?

Уважаемые молодые люди в возрасте от 15 до 25 лет, вы больше не снитесь по ночам директорам по маркетингу крупных игровых издательств (цитата из Сергея Орловского, «Нивал»: «Черту перспективности рынок игр для девушек перешагнул уже года три назад, причем как за рубежом, так и в России. Интерес к этому направлению есть, и, думаю, лет через пять все встанет на свои места: подобно фильмам, предназначенным для лучшей половины человечества, на прилавках обычным делом будут и игры»). Искусство манипулирования вашим сознанием освоено в совершенстве – вы под контролем, сопротивление бесполезно. Все вместе вы образуете рынок, и рынок этот растет в последние годы слишком медленно – он не успевает прокормить растущие аппетиты игровой индустрии.

Чтобы поддержать финансовые показатели на прежнем уровне, капитаны океанских лайнеров ищут новые, еще не освоенные территории. Некоторые считают, что новый бум грядет с Востока: миллиард неохваченных душ из Индии, Юго-Восточной Азии и тихоокеанского региона будоражат воображение выпускников INSEAD. Другие наводят крупнокалиберные PR-орудия на самое дорогое, что у нас есть: они целятся в наших матерей, жен, соседок по парте и младших сестер. Готовы ли мы грудью встать на их защиту?

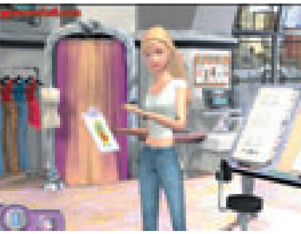
Испокон веков компьютерные игры были «for and by boy business», настоящим мужским делом. В 1993 году на средства из засекреченных источников начались крупномасштабные исследования по изучению различий в игровом поведении мальчиков и девочек. В команду вошли ученые-медики, детские психологи, специалисты по половым различиями, игровые дизайнеры и представители бизнеса. Результаты этого изыскания, поистине шокирующие, были самым внимательным образом проанализированы и... с аппетитом съедены из соображений национальной безопасности.

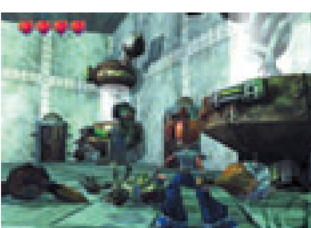
В 1995 году две женщины – совладелица компании по производству игровых автоматов American Laser Games Патриция Фланеган (Patricia Flanegan) и гейм-дизайнер Шерри Рей (Sheri Graner Ray) – организовали Her Interactive, первую в мире игровую студию, ориентированную исключительно на девушек (вы читали об одном ее творении в 9-м номере нашегожу). Их первым проектом стал McKenzi & Co... гм... жалкий (галимый?) квест, лишенный всего, что мы так любим: насилия и сексуальной эксплуатации. Игра разошлась 80-тысячным тиражом, заставив мир содрогнуться от страшной правды: девочки все-таки играют в КИ.

Между тем настоящая трагедия произошла годом позже, когда скромная кукольная мастерская Mattel выпустила... гм... игру (угробище?) Barbie Fashion Designer. Это богопротивное игро-ПО за первый год продаж только в США разошлось тиражом в 600000 экземпляров. Выстрел из стартового пистолета оказался оглушительным. Никогда прежде инвесторы не вытаскивали свои чековые книжки так быстро.

Вскоре «розовые» игры заполонили прилавки магазинов. Сотрудницы специально созданного по такому случаю подразделения Mattel Interactive засучили рукава белых рубашек: Barbie Magic Hair Styler, Barbie: Super Sports, Barbie: Race and Ride, Barbie Adventure









▶Игровые сайты вроде www.powerbabe.nl или www.chickstop.com — суверенная девичья территория: игры, чат, советы психологов в стиле издания Yes, а в перспективе собственная марка одежды Bitchgirl.
▶Pink Power! Barbie Fashion Designer от Mattel Interactive взорвала рынок «розовых» игр в 1996 году. В 2001-м крупнейший производитель продал интерактивный бизнес как низкорентабельный.
▶Malice для PS2 повествует о «юной богине с дубиной в руках» и, согласно авторам, должна понравиться не только мальчикам, но и девочкам.
▶Игры вроде EyeToy Chat и SingStar оставили несчастных мальчиков без любимой приставки — их старшие сестры запираются после уроков с подругами и до ночи горланят любимые хиты MTV перед телевизором.

Riding Club. Barbie Pet Rescue, Barbie Fuckin' Beach Vacation... и так далее, без остановок. За ними пытались поспеть такие игры, как Cosmopolitan Virtual Makeover 2, Nancy Drew's Secrets Can Kill от Her Interactive и множество других.

В 1997 году на розовом небосклоне сверхновой засияла звезда Purple Moon — история ее взлета до сих пор публикуется во всех учебниках по маркетингу в разделе «Самые удачные PR-компании в мировой практике». Произведению искусства печально известного инкубатора Пола Аллена из Interval Research, Purple Moon всего за один год удалось отбить у Mattel пальму первенства: Rockett, серия «дружеских приключений» для девочек, по результатам рождественских продаж обходит самые продаваемые игры из Barbie-оперы. Тщательное исследование рынка, рекламная кампания, стоившая $487 млн., и грамотная стратегия продвижения заставили всех — от редакторов влиятельных изданий и крупнейших дистрибьюторов до несчастных родителей — поверить: девочки должны играть в специальные игры для девочек.

Казалось, мир стоит на пороге великого открытия. Звучали недовольные голоса: «Чему учат наших семилетних дочерей ваши игры: краситься? нравиться мужчинам? готовиться к «панельному» бизнесу? Вы делаете с КИ то же самое, что «Барби» сделала с куклами». Им возражали: «Стрелять, взрывать, убивать, разгадывать нехитрые интеллектуальные ребусы. Маленькие закомплексованные мальчики вроде Дж. Кармака имеют право на собственные фантазии, но зачем заставлять остальных играть по их правилам? Компьютерные игры отчаянно нуждаются в освобождении из смирительной рубашки мальчишеских фантазий».

Увы, выбраться на свободу КИ так и не удалось. В 1999-м, не в силах найти новые источники финансирования, Purple Moon меняет несколько владельцев и в конце концов оказывается в желудке своего главного конкурента — Mattel. А в 2001 году, разочаровавшись в результатах продаж, Mattel закрывает интерактивное подразделение. Конец истории.

С тех пор у многих персонажей игровой индустрии при словах «игры для девочек» начинается головная боль. «Мы довольно долго носились с идеей игры для женщин. Могу лишь сказать, что до сих пор такого проекта — специализированной игры для женской аудитории — не существует. Ибо не все так просто», — сообщает редакции Александр Михайлов, «Бука». «Теоретически рынок перспективный. То есть он будет развиваться. Другое дело, что его текущий объем близок к нулю, а развитие от нуля — штука долгая», — считает Юрий Мирошников, «1С», оценивая в первую очередь российские реалии.

Да, сложно. Но девочки не сдаются. Они выросли, стали журналистами, консультантами, игродизайнерами и объединились в собственный профсоюз. Они заняли хорошие позиции в крупных игровых издательствах и выпускают книги вроде «Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market». Каждый год они собираются на конференцию «Женщины в играх» (www.womeningames.com): обнимаются, как старые знакомые, поправляют прически, пьют кофе и задают друг другу один и тот же вопрос: «Как это могло произойти?».

И правда, как? «Существуют фундаментальные отличия в подходе к играм между мальчиками и девочками. Однако это не значит, что всем женщинам мира можно продать игру в жанре «мода, покупки и макияж для девочек от шести до десяти», — считает та самая Шерри Рей, нынче ведущий дизайнер Sony Online Entertainment.

Женщины умеют, любят и хотят играть. 52% пользователей Интернета — они. 70% гигантской аудитории «казуальных» онлайн-игр вроде «помоги пингвиненку найти маму» — снова они.

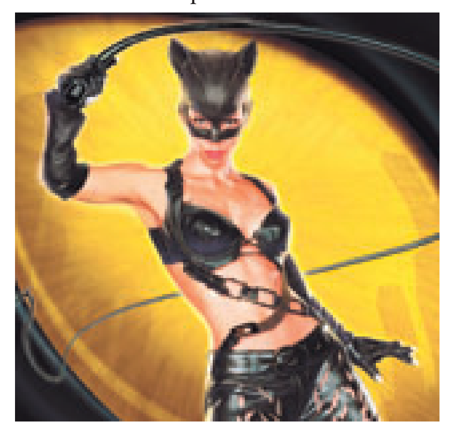
Именно женщины управляют семейным бюджетом и покупают своим чадам игры. Именно женщины звонят в службы поддержки Electronic Arts и Capcom в то время, когда их дети находятся в школе (и об этом секрете мы никому не расскажем). И все же... «наши с вами» игры их почти не интересуют — всего 10% женщин играют в ПК-творения, немногим больше общаются с консолями, 20% тешат себя классическими MMORPG вроде Anarchy Online и EverQuest.

«Женщины в играх» не предлагают реконструировать «розовое гетто», они уверены, что вполне реально создавать игры, «равно интересные и мальчикам, и девочкам». Они считают, что в погоне за аудиторией «мальчики от 15 до 25» издатели создают для женщин непреодолимые барьеры. Они просят разработчиков помнить о главном: «Если вы не думаете о том, что в вашу игру будут играть женщины, вы делаете игру для мужчин».

Что же это за барьеры? Исследователи и первооткрыватели, мужчины готовы идти на риск; женщины предпочитают сначала разобраться в том, как «это» работает. Именно поэтому женщинам так нравятся социальные симуляторы вроде The Sims — где правила игры известны заранее. Мужчины привыкли, что за ошибкой неминуемо следует наказание: они теряют «жизни», предметы или «опыт». Для женщин подобная цена ошибки слишком высока: они ожидают прощения. «Умирать и начинать все с начала» для них невыносимо, девочки сразу теряют к такой игре всякий интерес.

Главные героини популярных игр, по мнению Women in Games, демонстрируют «преувеличенные физические сигналы молодости и плодовитости». Чтобы проверить это утверждение, достаточно посмотреть на заставку любой «детской» стратегии от JoWooD, запустить BloodRayne, Catwoman или еще раз обновить в памяти нетленный образ Лары Крофт. «Большие, высоко посаженые груди, тонкая талия, длинные густые волосы, алые, чуть полные, слегка приоткрытые губы, внимательные глаза с легким прищуром, взволнованное дыхание и эрегированные соски». В устах Шерри Грейнер Рей эти слова звучат как заключение патологоанатома. Невероятно, но большинство девушек описанный образ совершенно не привлекает, скорее наоборот.

Рекомендации? «Использовать привлекательные спортивные тела без излишнего акцента на сексуальности». Кроме того, если мы хотим видеть в своих играх девушек, строго запрещается «ругаться, оскорблять друг друга, использовать сексуально окрашенный юмор». Насилие? Допускается, но в разумных количествах, сюжетно оправданное и, желательно, не в отношении главного героя.



По мнению экспертов, подобные образы главных героинь не способствуют повышению популярности КИ среди девочек.

Гм... Отказаться от риска, адреналиновой блокады, борьбы, неоправданного насилия, сексуальной эксплуатации, безжалостного наказания за ошибку ради сомнительной возможности привлечь на свою сторону капризных и совершенно непредсказуемых девчонок? Только женщины и самые уверенные в себе мужчины способны на такой поступок.

Уилл Райт (Will Right, Maxis) и Питер Молинье (Peter Moulenux, Lionhead) могут позволить себе создавать игры «для всех». Впрочем, команда The Sims (60% женской аудитории) почти наполовину состояла из женщин. Активистки Women in Games стояли у руля таких проектов, как Beyond Good and Evil, Primal от Sony Cambridge Studios и Malis от Argonaut, повествующей о приключениях «маленькой богини».

Между тем настоящий удар по непобежденному «розовому» рынку наносит Sony со своими игрушками на базе мутной веб-камеры EyeToy. EyeToy Chat (2003) — нечто вроде видео-ICQ, с помощью которой владельцы охваченных Интернетом PlayStation 2 могут играть в простенькие игры и предаваться невинному и безопасному флирту.

SingStar (2004), за которую продюсер Паулина Бозек (Paulina Bozek) получила в августе с.г. премию BAFTA в номинации «Новый талант», представляет собой караоке, в которой девочки и... гм... ваши потенциально пьяные в дым соседи с пятого этажа смогут увидеть себя на экране телевизоров с USB-микрофоном в руках в окружении затейливых PS2-спецэффектов. Видеоклип с собственным участием на экране телевизора и многопользовательский режим до 8 человек? Девушки визжат от восторга и сметают с полок игровые консоли. Стенды с SingStar на GC2004 и EGN ломятся от «народных артисток». На очереди — игровой манипулятор для обучения танцам. Что-то будет дальше!..

Man's world доживает последние дни. Крупные студии постепенно допускают женщин к КИ-телу: мужчины выдохлись, они больше не в состоянии придумать ничего нового. Ведущий дизайнер Playboy: The Mansion (Cyberlore) Бренда Братвейт (Brenda Brathwaite), ветеран индустрии с двадцатилетним стажем, объясняет свое назначение так: «А кто еще сможет круглосуточно изучать подшивку Playboy с 1964 года и при этом думать исключительно о работе?» А вот мнение Сергея Орловского, с которого мы начали и с помощью которого подведем черту: «Имеет ли гейм-дизайнер женского пола некое особое видение?.. Если проект предполагает насилие и соревновательность (к примеру, «Блицкриг»), то в нем, как и на военном совете, мужчинам нет равных. В тех же играх, где необходимо делать что-то неспешно и основательно, девушки действительно обладают особым чутьем и сразу могут предложить нечто оригинальное».

Так-то, утритесь... А что скажет товарищ Стремовский?

илья стремовский

Ускользающая красота

Существование на белом свете плохих игр — загадка для любого нормального игрока. У каждого, кто с такой игрой сталкивается, возникает вопрос: о чем они думали?! Неужели любовь к собственному творению настолько застит взор, что под видом шедевра публике предлагается откровенная халтура? Бывает. Мелкое мошенничество — обратитесь в компетентные органы.

Страшнее другое. Одна из тайн заключается в том, что ни один девелопер до сих пор не выпустил в свет ту игру, которую собирался делать. Похоже на преступление против человечества? Похоже. Следовательно, требуется тщательное расследование.

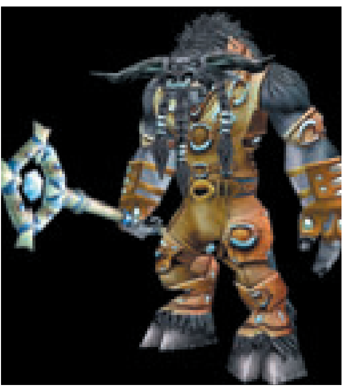
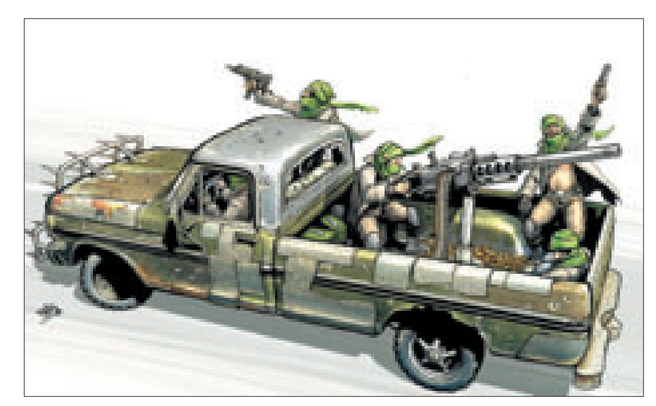
Возьмем след в тот особый момент, когда в чьей-то голове неожиданно (или в результате целенаправленного творческого процесса) рождается идея игры. Как ни прискорбно, эта идея никогда не увидит свет, не попадет на прилавки и не получит «Нашего выбора» в журнале. С этого момента начинается длительное и полное опасных поворотов бегство от идеала к воплощению.

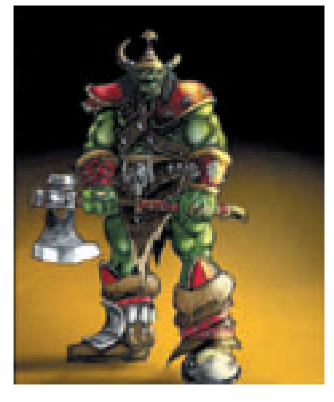
Старт ему дает сам творец, автор идеи. Первый отрезок пути уходит на то, чтобы посмаковать идею в сознании, до того момента, когда вернется способность объективно ее воспринимать. Это смакование имеет две цели. Одна эгоистическая: насладиться продуктом собственного творчества. Вторая — практическая: если после нескольких недель смакования автор не будет способен описать свое детище в превосходной степени, то эта протоигра, не покидая мозга создателя, должна отправиться туда, куда отправляются все игры, которые «не очень». Это экономит складские помещения по всему миру и время пользователей, которым пришлось бы организовывать хранение и вывоз игрового мусора. Некоторые творцы кривят душой и не следуют этому правилу. Так рождаются плохие игры.

В любом случае потускневшее и подернутое легкой дымкой видение будущей игры оказывается на бумаге. Подозреваемый в целях конспирации может обозвать бумажку дизайн-концептом, или концепт-документом, или даже high concept. Название не имеет значения, суть в том, чтобы, вооружившись печатным словом, привлечь под знамена идеи людей, которые необходимы для ее реализации. В детективном ремесле этих людей принято называть коротко: соучастники. Поток возможных соратников просеивается по принципу «нравится — не нравится»: те, кому нравится, остаются, прочие отправляются своей дорогой. Но если автор не хочет увидеть, как восвояси уходит сотый или тысячный кандидат в подельники, то от зачинщика потребуются определенные уступки и переделки, в ходе которых первоначальное видение еще более исказится. В обмен он получит поддержку тех людей, без которых эта идея не воплотится вовсе. Иногда обманом, подкупом или шантажом главарь может получить поддержку, не имея за душой стоящего концепта. Вы правы, так получаются плохие игры.

Итак, собралась компания товарищей, которая мыслит на одной волне с автором и не прочь попробовать воплотить его замысел в жизнь. Некоторые готовы помочь делом — это разработчики; другие — материально, их обозначим как издателей. Последние, несмотря на хорошее отношение к задумке и ее автору, хотят быть хоть сколько-нибудь уверены в том, что не зря потратят деньги. И чем смелее идея, тем больше они будут этого хотеть.

Что разумно сделать в такой ситуации? Вспомните любое кино про ограбления. Там злоумышленники тренируют самые рискованные участки. То же самое и тут: проверить самые неочевидные места. Как именно? Ну, к примеру, минимальными силами создать прототипы или эталоны того, что должно присутствовать в игре. Программисты разрабатывают критические участки графического движка «круче, чем у Кармака»; художники — красивые модели, текстуры и анимации; дизайнеры — настольный вариант игры или прототип в виде мода. При этом «красиво», «интересно» и «круто» могут существовать совершенно отдельно, но — работать. Если не




работают, то команда пытается довести все компоненты до ума.

Эта стадия этакое бабье лето для идеи, то тут, то там она поблескивает во всем своем великолепии: то в новом программистском трюке из разряда «так еще никто не делал», то на прекрасных эскизах, которые будут висеть на стенах в течение всей разработки, вдохновляя на свершения. И кажется, что гениальная задумка найдет-таки своего игрока.

Но нет, не найдет. Иногда становится ясно, что идею надо было завернуть с самого начала, еще до концепта, или что идея, может, и жизнеспособна, но уже не привлекательна для этих людей. Тогда все расстаются, говоря автору: «ну, ты это, заходи, если что еще придумаешь». Но чаще всего люди садятся вместе и считают, когда же игра будет готова со всем тем, что хотелось бы. И становится понятно, что либо команда должна срочно раскрыть секрет Мафусаила, либо коммунистическая партия Китая должна предоставить свои людские ресурсы, либо разработку следует организовывать как межпланетный полет, который закончат далекие потомки начинателей. Что поделать...

▶Красавец-мужчина а-ля артистизм... ▶...усыхает в угловатую куколку. ▶От трех головорезов в концепции... ▶...к одному в реализации. Зеленые тона спаслись. ▶Визуальное отражение трансформации — на стадии концепта... ▶...и в готовом варианте. Для тех, кто не узнал, — фигура в центре композиции.

Мозг, как самый сложный объект во Вселенной, способен порождать затеи себе под стать. Приходится влезать в разумные рамки. При этом сверхидея опять отдаляется от своего первоисточника, сохнет, ужимается, но вместе с тем парадоксально приближается к воплощению. Для автора же это момент горький, неприятный, потому что приходит осознание того, что, начиная с этого момента, лишь немногие избранные будут иметь смутное представление о том, как все должно было быть. Некоторые кидаются на баррикады и красноречиво убеждают команду, что все ничего, главное — начать, а там разойдется. Иногда это красноречие оказывается действенным... Так не получится даже плохой игры. Такой подход равнозначен тому, чтобы включить в название проекта слово «Forever». Пример у нас все еще перед глазами.

В идеале вся описанная стадия, несмотря на свою волнительность, происходит до начала настоящего производства. Это до-производство. (Удачное название — pre-production — нашлось у киношников, и подозреваемые его немедленно стибрили, чтобы как у взрослых.) Но, принеся мечту в жертву, заканчивается и эта стадия, и обычно те участники концессии, что не учили разработчиков жить, а помогали как положено, приурочивают к этому знаменательному событию ценный приз. Который немедленно расходуется на преодоление нового отрезка дистанции — до следующего верстового столба, законспирированного греческим словом «альфа».

Поскольку в этот момент искатели приключений уходят в глухую несознанку и корпят над своими планами не разгибая спины, в свое время был большой разброд-и-шатания на тему того, что же эта буква означает на жаргоне подозреваемых. Современные исследователи сходятся во мнении, что именно тут окончательно прекращает свое существование идея и вмес-

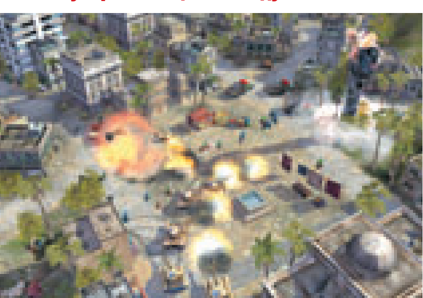
то почившей миру подсовывается самая что ни на есть первая реализация. От идеи она отличается весьма существенно, в первую очередь тем, что может быть проэкзаменована придирчивой публикой на предмет принадлежности к игровому миру. Так как поразить воображение (подобно первоначальному замыслу) ей не под силу, то ради завоевания общественной любви реализация старается мимикрировать на фоне других игроособей, и ей уже несложно подобрать место в игровой классификации. По сравнению с эфемерной и бунтарской идеей — дистанция огромного размера. Чтобы хоть как-то сгладить этот скачок, хитрецы показывают дело своих рук не целиком, а одним блестящим кусочком. У наблюдателя должно сложиться впечатление, что ему дали уже готовую игру, но, как только он пытается истечь за заранее прочерченную мелом черту, его под белы руки ведут к выходу: заходите, мол, после. Самое удивительное, что жертва остается довольна. Галлюцинация наведена так тщательно, что игрок остается в уверенности, будто так все и задумывалось. Разработчики его не переубеждают. Конечно, трюк может пройти только тогда, когда фокусники блюдут каноны ремесла и не поддаются на соблазн сделать плохую игру.

Что дальше? Дальше след теряется на несколько месяцев. По косвенным данным можно предположить, что получившаяся реализация берется и повторяется многократно во многих вариантах, отражаясь, преломляясь, маскируясь до неузнаваемости. Работа тонкая, еще не ювелирная, но требующая выносливости. Игра наполняется деталями, становится комфортной глазу и уму вероятного потребителя. В ней почти не остается бунтарства и революционности, напротив, она приобретает некоторую бюргерскую солидность. На этом этапе в некоторых организациях принято отстранять от дел главного придумщика, ибо он начинает скучать, так как в него вселяется бес вечного улучшения. Страшась того, что его видение скрывается под слоями повседневности, он может попытаться вернуться к истокам и внести пару ма-а-аленьких и таких замеча-а-ательных улучшений. Но, к сожалению, так делаются только плохие игры.

И вот несколько лунных циклов спустя, подобно землекопам, прорывшимся к подвалу банка, подозреваемые отрываются от своего творения и оглядывают его. Все вроде бы на месте, только тут и там заусенцы, где-то заляпано краской, проводки торчат. Но замыленному за месяцы труда глазу ничего этого не видно. Творцу не терпится сделать последний шаг и получить давно заслуженный куш.



«Танк устрашающий» в задумке.



«Танк устрашающий» в интерьере.

В результате этого импульса выйдет настолько плохая игра, что так уже почти никто не делает. Вместо этого творение преподносят публике с большой мигающей надписью по борту: «бета». Наиболее близким аналогом этого мероприятия является попытка ограбить кассу полицейского участка в день выдачи зарплаты. Толпа оскорбленных полицейских, пардон, бета-тестеров, хватает еще пахнущее краской творение и разрывает его на мелкие кусочки. Количество изъянов бывает столь огромным, что порой кажется, будто проще начать все сначала или махнуть рукой, поправить самые выпирающие углы — и забыть как страшный сон.

Как вы понимаете, очень много неудачных игр сделано именно так. Требуется проявить выдержку и заняться настоящей ювелирной работой. На ум приходит операция выделки тончайшей золотой нити путем протягивания через множество постепенно сужающихся отверстий. В старину это называли канителью; стараниями современных игроделов столь же нарицательным может стать слово «балансировка». Продолжая криминальные сравнения, заметим, это все равно, что во время землетрясения на слух подбирать десятизначный шифр к бронированному сейфу. Когда одну дверь удается открыть, за ней оказывается следующая, требующая еще более тонкой работы. И так раз за разом. Трудно? Трудно. А иначе получается плохая игра.

Трудности позади, в очередной раз запрятав изначальный замысел под слоями лака и политуры, искатели приключений наконец-то проникают в сокровищницу. И обнаруживают сотни тысяч ровно уложенных и запечатанных картонных коробок размером чуть меньше листа А4. На них — яркие картинки со смутно знакомыми образами. Внутри перекатываются серебристые пластмассовые диски. Как же это не похоже на то, что виделось в начале пути! Включаются прожектора, со всех сторон спешат люди. Застигнутые с поличным, наши приключенцы смущены и растеряны...

Подталкиваемые идеей они с упорством двигались к цели. Принимая нелегкие решения, умело прятали несовершенство нашего мира. Ни разу не отступили от намеченного и не поддались на полууголовное желание сделать плохую игру. А что до гениального замысла, так и не донесенного до человечества, то за это они заплатили сотнями человеко-лет облагораживающих работ. В самом деле, что вы предпочтете — гениальную идею в голове автора или хорошую игру на вашем мониторе? Слышу в толпе возглас «идею!». Товарищ, я не вижу вашего лица, но у меня есть для вас пара первоклассных идей.

Не желаете ли посмотреть концепт?..

Мечтатели Тема

>…В те молодые и невинные времена, когда Athlon 800 считался почти недостижимой мечтой, а игры по кинолицензиям еще не стали основополагающим жанром, лидеры индустрии… ох, лидеры этой чертовой индустрии вдруг позволили себе пофантазировать, а именно взять и ответить нам и несуществующему нынче сайту Gamer's Alliance на один простой вопрос:

а что за игру они хотели бы сделать, если бы все ограничения, которые накладывают на их фантазию железо, деньги, люди, вдруг исчезли (непременно см. Game.EXE #12'1999!)?

Говорят, человеческая мысль изменяет мир, и если долго во что-то верить, оно обязательно сбудется…

Что ж, прошло пять лет. Для игропрома срок почти исторический, далеко не каждая компания живет столько. Изменилось все, что только могло измениться! Так давайте же взглянем на то, что из грез монстров рока сбылось, а что, похоже, перешло в категорию несбыточного, став мечтойнавсегда. А потом, облизнувшись на прошлое, окунемся в наше мечтательное настоящее (то есть, конечно, будущее!), устроив еще один опрос профессионалов — как девелоперов, так и игроков (не будем скрывать, допытываться будем до себя же, игрока-профи в силу ремесла).

…Чтобы еще через пять лет посмеяться, погрустить, восхититься.

В процессе чтения делайте пометки в Notepad'е (в атрибутах сразу же поставьте «read-only»). Засекайте время. Ноябрьский (а может, и декабрьский) номер 2009 года. Такая же простая, прозрачная и правильная тема. Как эта.





ТЕОРИЯ ИНТЕРЕСА

Вы помните это? В названии того материала было волшебное слово «свобода», и почти во всех текстах сквозило общее желание: сделать игру, в которой игрок был бы свободен от любых запретов, что традиционно «придумывают» ему дизайнеры. Какое благое желание — и каким же близоруким оно оказалось, если взглянуть в декабрь-99 из ноября-04!..

> ЭТОТ СТОН У НИХ ПЕСНЕЙ ЗОВЕТСЯ

Большой индустриальный человек Уоррен Спектор (Warren Spector), директор студии, создавшей последнего Thief, дизайнер Deus Ex 1 и 2, продюсер System Shock и т.д. и т.п., хотел бы игросоорудить идеально точную модель одного квартала большого города, где у каждого NPC — свои желания, мысли, действия, где игрок не просто выполняет задания, а сам свободно выбирает, как ему взаимодействовать с миром.

Майк Шуленберг (Mike «Ozric» Schulenberg) из Raven Software, дизайнер серии Soldier of Fortune, мечтал о целой вселенной (massive multiplayer и все такое), где каждый решает, чем заниматься, с кем дружить или враждовать, зарабатывать на жизнь азартными играми или контрабандой...

Скотт Херрингтон (Scott Herrington), имевший самое прямое отношение к созданию MDK и Messiah, а в дальнейшем продюсировавший серию Asheron's Call, грезил об игре, в которую могли бы вместе играть его отец, брат и он сам, — о сверхглобальном симуляторе войны, где каждый делает свое дело, от генералиссимусов, покуривающих трубку над картой, до шпионов, отыгрывающих в чужом городе ролевой элемент, и безымянных пехотинцев, гниющих в окопах.

Дерек Смарт (Derek Smart), человек, не нуждающийся в наших рекомендациях (хорошо, отец родной серии The Battlecruiser), великодушно пообещал нам когда-нибудь создать игру, не имеющую цели. Вообще никакой! «Просто симуляция реальной жизни побитого космическими бурями бродяги, ищущего свою долю и желающего выжить. Управление — за наиумнейшим AI, работающим под слоем виртуального многопользовательского мира». Во как.

Кент Квирк (Kent Quirk), ведущий дизайнер MindRover (CogniToy), хотел бы «создать действительно богатый игровой мир, такой, где события происходят независимо от того, готов к ним игрок или нет. Игрок может повлиять на развитие сюжета, стать главным персонажем, если захочет... Но, если он пожелает пассивно сидеть и наблюдать, как все происходит само собой, он сможет сделать и это».

Душка Левелорд (Richard Gray) из Ritual Entertainment и тот поддался всеобщему настроению, царившему в те годы, и возжелал учредить настоящий, хоть и виртуальный, Нью-Йорк, вплоть до мусора на мостовой, и разрешить игроку делать все, что угодно, а задачей стало бы что-то вроде «пройти от Виллидж до Гарлема».

[**ГОСПОДИН ПЭЖЭ**]

Дэйв Перри (David Perry), президент легендарной Shiny Entertainment, даже саму игру назвал бы «Свобода»: «Фотореалистичный, идеальный симулятор мира... С одной изюминкой: у тебя есть полная свобода. Ты мог бы делать что угодно: ограбить банк, покормить лебедей, уговорить девушку раздеться, начать драку в баре, полетать как птица, поплавать как рыба. Цель игры? Задания типа «начать беспорядки в городе», или «вызвать землетрясение (каким угодно образом)», или «украсть «Конкорд» (самолет такой)».

Скажите, у вас не шевелятся волосы на голове? Они ведь на полном серьезе, все как один, хотели повторить наш мир, просто повторить! Не удалось тебе добиться чего-то в роли инженера или грузчика — вперед, повторяй то же самое в виртуальности, зарабатывай на жизнь, учись, находи друзей, наживай врагов, ставь сам себе цели и пытайся их достичь... Вместо задач разумного размера, тщательно продуманных для тебя дизайнером, где «успех» и «провал» заданы, где можно дойти до конца, откинуться на спинку кресла и сказать себе «ты молодец, парень, ты их всех сделал!», они хотели дать нам копию обычного мира, где всю жизнь приходится работать, а потом все умирают... И не потому, что им трудно было изобрести эти самые задачи, а потому, что все тогда свято верили: игрок сам сумеет придумать себе развлечение в игре, хотя это не удалось ему в жизни!

Как же хорошо, что мода на «симулятор жизни за окном» прошла и вряд ли вернется — разве что в развлекательно-пародийном облике The Sims, где бытовая рутина происходит сама собой, как жизнь диковинных рыбок в аквариуме...

> НОВАТОРЫ НИКОМУ НЕ

Некоторые, правда, лелеяли мечты о необычных играх, со свежими идеями и новыми подходами, но реализовать их, собственно, никто особенно и не надеялся (и, похоже, справедливо — за прошедшие пять лет ничего подобного так и не появилось).

Тот же Уоррен Спектор подумывал о воплощении «чего-то вроде трехмерных шахмат в реальном времени; или очередного воссоздания идей, рожденных в Archon (настоящая классика!) <...> это должно быть что-то маленькое, недорогое, сфокусированное, быстрое, в меру абстрактное и стопроцентно ориентированное на геймплей». Но — увы. Как он сам же и рассказал, на тот момент у него была пара в меру детальных дизайн-предложений, сочиненных по этим идеям, но никто не хотел их финансировать. А то! Уже тогда все хотели «Большого и Эпического, желательно с цифрой после названия, черт их дери...»

Скотт Херрингтон, собаку съевший на многопользовательских играх, поведал о скребущей его красивой идее о «цифровой глине», субстанции, симулирующей мир, где законы физики не обязаны выполняться, а пространство можно изгибать и сворачивать...

Жаль придумки, жаль их авторов! Лишний раз подтвердилась теория о том, что в этом мире идеи сами по себе ничего не стоят, только реализованные и доведенные до потребителя они могут стать чем-то ценным. Кто знает, может быть, эти идеи содержали новый тетрис...

ЯСНОВИДЦЫ

Но довольно о грустном. В опросе участвовала еще одна немногочисленная группа прозорливых товарищей, которая мечтала о вещах, частично ставших былью, а частично еще ждущих своего часа. И, кажется, я знаю, почему их мечты избежали общей участи — просто эти люди шли не от сиюминутной моды на «миры в себе», а мерно шагали от науки, души и прочих вечных ценностей.

Такой с виду плейбоистый и бестолковенький, но однако ж крепко стоящий на реальной коммерческой почве Клифф Блежински (Cliff Bleszinski) из Epic Games, папа Unreal-серии, говорил тогда о шедевре уровня киношных «Унесенных ветром»: «Это будет нечто истинно эпическое, история двух любящих людей, пытающихся бороться с миром, охваченным войной... уйма оружия, шквал взрывов и эмоций!» Вам не кажется, что рано или поздно мы дождемся таких игр? Да что там, они уже выходили, и не раз, разве что двое любящих в них, пожалуй, еще не встречались, но это наживное.



А еще Клиффи предавался мечтам о настоящем лесе. «Игроков можно перепугать до смерти, имея под рукой хорошо сделанный жуткий лес... Или, наоборот, покорить их красотой инопланетной природы. Возможности здесь бесконечные. Я хотел бы увидеть в игре момент, когда ты достигаешь вершины холма и под тобою — бескрайние просторы с деревенькой далеко внизу... ты спускаешься туда, садишься в машину и мчишься по пустыне к месту следующей битвы».

Вы согласны, что такие игры пришли, чтобы остаться? Разве вся серия Unreal — не об этом? И я уверен: как в кино саги о вечном с невероятными видами были, есть и будут, так и в КИ время бескрайних просторов и загадочных темных лесов никогда не пройдет.

Джон Вильямсон (John E. Williamson), сопродюсер/дизайнер Spec Ops 2 (позже участвовал в работе над серией Delta Force), весьма гипотетически рассуждал о серьезных моральных выборах для игрока, хотел пробуждать чувства и эмоции, чтобы NPC было жалко, чтобы его можно было всерьез полюбить или возненавидеть. И пусть таких игр пока почти нет, пусть эта территория оккупирована книгами и фильмами, а игры еще только начинают ее осваивать, — но ведь начинают же!

Удивительная штука — Майк Веркл (Mike Werckle), ведущий аниматор Rune (заметьте, аниматор, а не сценарист или дизайнер — вероятно, взгляд со стороны все же бывает полезен. Кстати, потом он работал над Jedi Knight 2 и Soldiers of Fortune 2), сделал в декабре 1999-го мощное предсказание: да, пока графическая технология развивается по экспоненте, тяга создавать грандиозные миры будет отвлекать от геймплея, будет мешать делать игры интересными. Но вечно это не продлится — и в играх снова появятся интересные, полезные и приятные ограничения. Снова приобретут былую ценность вечные вопросы: «а каковы правила?», «о чем эта игра, на самом простом уровне?», «что испытает игрок?», «почему в нее интересно играть?»

Правда, мечта самого Майка, увы, вряд ли когда-нибудь будет реализована, уж очень ленив сегодняшний потребитель игропродукции. Но выслушать его все равно стоит: «Берем здоровенный стадион и создаем уровни для игры в реальном мире, из дешевых материалов. А игроки надевают VR-очки, в которых враги и спецэффекты наложены на реальный, физический уровень. И пусть будут разнообразные миссии длительностью от 30 минут до четырех часов. Оружие пусть существует в реальном мире, а его эффекты будут создаваться компьютером и накладываться на изображение через очки виртуальной реальности... В чем кайф? В том, что ты реально бегаешь по «настоящему миру», но можешь при этом стрелять из невероятного оружия в монстров! Идеально для лицензии по фильму «Чужие». Единственное, чего я побаиваюсь, — что люди будут прыгать с настоящих мостов, ожидая получить 10% повреждений...»

И, наконец, мнение, перечитывая которое, я каждый раз жалею, что под ним нет моей подписи. Чем больше времени проходит, тем больше разработчиков так или иначе находят свою дорогу к сердцам игроков, и почти каждый при этом хоть в чем-то, но реализует часть этого полноценного пророчества.

Рискну привести из него очень солидную цитату, поблагодарив еще раз Гейба Ньюэлла (Gabe Newell), основателя/директора Valve Software, чью Half-Life 2 мы сейчас так ждем (простите старика за пафос!), надеясь, что мечты, изложенные пять лет назад, не забыты и даже воплотились в.

ВСЕ ДЕЛО В УДОВОЛЬСТВИИ

Идеальная игра должна быть идеальным удовольствием. В этом все дело. Сложность здесь — создать «теорию удовольствия», которая позволила бы принять идеальные решения по гейм-дизайну.

Легче начать разговор с того, что удовольствием не является. Реализм не удовольствие. Реализм — это когда заканчивается зубная паста, когда нужно идти стирать рубашки, а путешествия на самолете длятся дольше, чем продолжения к фильму Mortal Kombat. Мы в Valve перестали употреблять слово «реализм» в разговорах о геймплее, это просто не приносило пользы для принятия решений. Реализм полезен для создания «содержимого», как направление для графического дизайна, для упрощения жизни дизайнера, но это вовсе не та легкая дорога к идеальной игре, которая нам нужна.



Свобода тоже не удовольствие. Как учит нас Сид Мейер, хорошие игры — это коллекции интересных выборов. Свобода означает, что ты можешь сказать «все мои враги умирают, а я получаю все игрушки». Это может понравиться в первый раз, но как обидно было, когда люди появлялись в Diablo и дарили мне Emperor's Sword of the Heavens (или как там его), когда я был персонажем первого уровня, еще в городе. Да, это увеличивало мою «свободу», но это лишало игру всякого удовольствия. Иметь выбор — это хорошо, но увеличение «свободы» означает уменьшение важности выбора.

Можно поспорить, что эти термины — вовсе не то, что люди понимают под «реализмом» и «свободой». Однако смысл здесь в другом: использование реализма и свободы как инструментов для размышлений о дизайне игр не принесло Valve пользы. Или же мы применяли их в смысле, не совпадающем с традиционным. Мы используем реализм в отношении мышления игрока, а не физики или рендеринга. Мы говорим о свободе для ортогонального взаимодействия объектов и методов в игровом мире, а не для бесконечного описания возможностей игрока.

Так что же такое удовольствие? В Valve, насколько мы можем судить, есть пара способов сделать человеческий мозг счастливым. Возможно, рано или поздно появится грандиозная унифицированная теория удовольствия, но пока мы используем вполне конкретные концептуальные средства для того, чтобы создавать развлечения. Их всего три: планы поощрения, удовлетворение нарциссизма и сюжет.

Под планами поощрения я понимаю термин из поведенческой психологии. К примеру, Diablo и Pokemon — отличные примеры планов поощрения с переменной частотой. Игра Diablo отлично стимулировала и поощряла мое вполне конкретное поведение: кликанье мышью. Клик-клик-клик — и я получаю эликсир. Клик-клик-клик-клик-клик-клик-клик — и я в броне. Клик-клик — и вот он, еще один эликсир. Клик-клик-клик-клик — и я получаю лучезапястный синдром.

Под удовлетворением нарциссизма я понимаю мир, отвечающий на действия игрока. Это нечто, происходящее на уровне мышления. Я хочу, чтобы мир реагировал на игрока, на все, что тот делает. Если игрок выстрелит в стену, она должна показать повреждения. Если игрок бросает гранату в противника, тот должен убежать. Игрок должен быть центром вселенной. Все в игре должно быть функцией от его действий. Все, что отвлекает от непосредственного управления событиями (к примеру, видеовставки), уменьшает нарциссово удовольствие (хотя, само собой, оно может помочь сюжетному компоненту удовольствия). Чтобы еще точнее показать дизайнерскую проблему: нарциссизм в играх увеличивается пропорционально количеству измерений поведения игрока, на которые откликается мир.

Удовлетворение нарциссизма позволяет понять, почему случайность, по крайней мере случайность в смысле «понятия не имею, почему это произошло», не является удовольствием. Если я прохожу игру, и вдруг, «случайно», взрываюсь, это не удовольствие. «Случайный» — это не то же самое, что «разнообразный», и «случайный» — это не то же самое, что «процедурно сгенерированный». Случайность почти так же запутывает, как реализм, если это слово употреблять в дискуссиях о дизайне. Случайность более полезна, если ее использовать в контексте «случайно по отношению к X».

Под сюжетом я понимаю набор умений, который есть у нашего сценариста Марка Лейдлоу (Marc Laidlaw), то есть определение персонажа и его развитие, завязка, развязка и т.п. Это хорошая вещь, но есть масса людей, куда более профессионально владеющих ею, чем я, поэтому мои соображения на этот счет вряд ли будут особо интересными.

В размышлениях о создании идеальной игры, освобожденной от технических ограничений, использование этих трех категорий — первый шаг для меня. Одним из самых больших шагов вперед будет момент, когда мы научимся синтезировать сюжетно убедительные ощущения из действий игрока, но до этого нам еще далеко, даже до тривиальных примеров (под тривиальными я имею в виду «сюжетные» драки с десантниками в Half-Life).

Конечно, здорово бы добавить и другие механизмы для создания удовольствия, включая эстетическое восприятие («у-у, смотри, как красиво взорвалась эта штука!») и социальное взаимодействие (надеюсь, у нас это получится в Team Fortress 2). И, конечно, нельзя не отметить, что разные источники удовольствия вполне могут противоречить друг другу кучей способов (например, история и удовлетворение нарциссизма спорят друг с другом, и еще как, пока мы не придумаем какие-то новые, куда более умные способы генерации сюжета).

Я думаю, со временем мы приблизимся к созданию общей теории интереса, которая обнаружит фундаментальные механизмы, поэтому планы поощрения и удовлетворения нарциссизма окажутся разными способами разговора об одном и том же. Это определенно продвинет нас к пониманию того, как создавать лучшие развлекательные продукты...



Пользователь системы

Мне кажется, это не совсем честно — мечтать, будучи ограниченным профессией. Поэтому, с вашего позволения, сначала я с удовольствием вспомнил бы, что Астахов — это еще и игрок. И только потом...

Непрерывное самосовершенствование нейронной сети и постоянное добавление в игру все новых и новых единиц контента (features, модели, скрипты, поджанры и т.д.) должно дать потрясающий результат и создать настоящую утопичную систему развлечений. Эта игра будет интересна бесконечно!

[**ЯРОСЛАВ АСТАХОВ**]
компания MiST land South
проекты «Альфа: Антитеррор» и Jagged Alliance 3D, руководитель
сайты www.mistgames.ru, www.astakhov.org



> Итак, игроку-однофамильцу очень хотелось бы запустить однажды на своем мониторе (плазменном телевизоре? экране? — вопрос обсуждается) онлайновую игру (систему), которая бы в зависимости от того, к какой социальной группе относится человек, какие у него вкусы, привычки и пристрастия, генерировала бы ТОЛЬКО ДЛЯ НЕГО геймплей и игровой контент. Как это могло бы выглядеть? Пользователь покупает игру, приносит ее домой, подключает к Интернету и телевизору (пока остановимся на этом термине), запускает. Ему в игровой форме предлагают ввести информацию о себе — с помощью мини-игр и простейших нескучных тестов; также, вероятно, в систему загружается вся мыслимая информация об игроке: его кредитная история, покупки, которые он совершал, считываются данные с медицинской страховки и т.д., иначе говоря, составляется полный профиль пользователя.

Поехали! Система предлагает несколько базовых игр, к примеру, шутер, стратегию и РПГ, чье содержание и события создаются искусственным интеллектом, работающим на основе нейронных сетей и подбирающим ваш персональный контент на базе аналогичных данных по предыдущим пользователям со схожим профилем. В этом изюминка: вы будете видеть то, что хотел видеть человек, похожий на вас. Чем больше в базе близких профилей и чем более они точны, тем более удачным будет подбор контента. А значит — тем выше степень вашего удовольствия.

Подбираться должно все: стиль игры («кэмпер», «рашер» и т.д.), характер испытаний на пути игрока, стиль подачи информации (текст, картинки), длительность истории... Все это чем-то напоминает системы современных онлайн-магазинов, которые, в зависимости от того, что именно ты постоянно покупаешь, предлагают тебе список других товаров.

Система непременно должна сводить игрока с другими игроками, обладающими совместимыми профилями (дружба, любовь), должна вести подробную статистику по каждому человеку (хотя бы по одному параметру он должен быть первым — пусть будет «самым удачливым убийцей марсианских головастиков посредством термоядерной бомбы») и постоянно корректировать его профиль, то есть — игру.

> А теперь несколько соображений профессионального свойства. Правда, тут, боюсь, я не буду оригинален. Скромно хочется, чтобы на каждый аспект разработки игр существовало несколько готовых адекватных решений. Чтобы, подобно ребенку, можно было собирать удивительные игроконструкции из стандартных блоков («ЛЕГО»? — вроде того). Хочется, наконец, чтобы путь стандартизации API, на который встали Microsoft, nvidia и ATi, быстрее принес результаты. Знаете ли, немного утомляет всякий раз заново изобретать кисточки и проектировать мольберт, прежде чем садиться за картину.

А еще хотелось бы заняться играми на стыке информационных культур, играми, использовавшими кросскультурные брэнды, а не истоптанные эскапистские шаблоны game development'а; чтобы основные усилия шли не на поиск технологий и их реализацию (работа внутри команды девелоперов, максимум — внутри индустрии), а на розыск свежих setting'ов и идей вне игропрома (посмотрите незашоренным взглядом на свежие EA-игры или могучий японский опыт). Хочется работать игры, которые были бы способны нести сразу несколько пластов информации (да, как «Кофе и сигареты» товарища Джармуша. Смеются и грустят все — но в разных местах к/ф), которые ориентировались бы на разные типы пользователей (см., к примеру, серию Final Fantasy)...

> Эволюция мечты. Если внимательно посмотреть на индустрию, то понимаешь, что практически все жанры изменились количественно, но не качественно; бич середины-конца 90-х — клоны, которые подмяли под себя игропром, став обыденностью, нормой. Проверенные, знакомые игрокам концепции и интерфейсы, использующие разновсяческие брэнды из смежных развлекательных отраслей. При этом старые жанры инноваций лишены, идут по пути оттачивания мелочей.

Лишь несколько игр (The Sims, Grand Theft Auto 3) стоят в стороне, кардинально выделяясь на фоне толпы в мышином. The Sims — прорыв не только в области маркетинга, это открытие для всего ПК-девелопмента. Игра легко и непринужденно доказала, что персональный компьютер (да, «даже ПК»!) может быть успешной платформой для игр, в которые будут играть **все**, а не только адепты. При этом геймплей почти не поменялся, трансформировалась упаковка игры, ее общее качество и уровень маркетинга. И вот результат.

Реальные прогнозы на грядущую пятилетку? Скорее всего, крупные компании еще больше интенсифицируют эксплуатацию брэндов из смежных индустрий и все реже будут задумываться о выводе собственных брэндов на рынок — ибо «дорого и долго, бюджеты растут, рынок становится все более насыщенным, рисковать нельзя».
Будет развиваться product placement и реклама в играх (то, что наконец-то — порою до неприличия — раскрутилось в кино). Серьезно расширится спектр онлайновых игр, кои будут охватывать... едва ли не всех, кто хоть сколько-нибудь чувствует симпатию к слову «игра». Причем появятся MMOG, играя в которые мы сможем не только тратить деньги, но и зарабатывать их. Разработчики окончательно разделятся на производителей блокбастеров (крупные компании из США, Западной Европы, Японии), разработчиков B-продуктов (Восточная Европа, Азия) и артхаус-команды. В одну и ту же игру можно будет поиграть и с ПК, и с приставки, и с телефона, и с КПК (естественно, возможности будут разные, но соль в том, что игрок сможет поиграть на ПК дома, потом на сотовом по дороге на работу, затем на совещании на КПК...). В общем, дражайшая индустрия еще буквальней обозначит и без того истасканный тезис «вся наша жизнь — игра»...

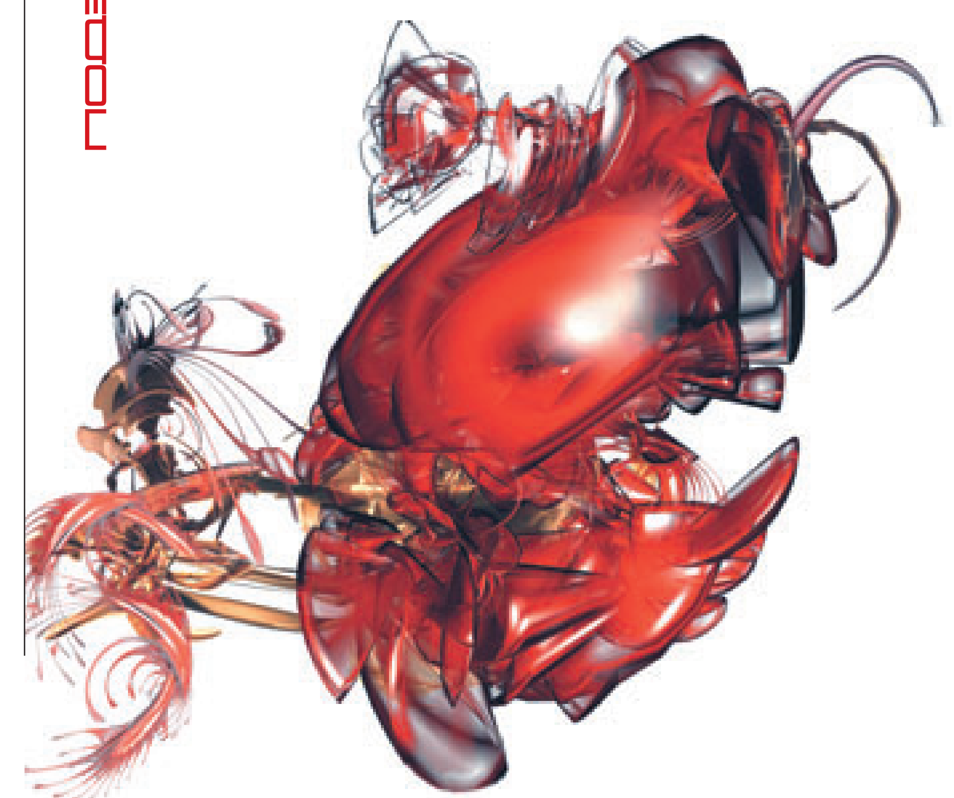
Колумб подземелий

Приблизился ли я к игре своей мечты хотя бы на шаг за десять лет индустриальной службы? Не уверен. Разве что на ма-а-аленький шажочек. Моя дизайнерская карьера началась с легендарной System Shock, но в Origin привела совсем другая игра — Ultima Underworld: The Stygian Abyss. С тех пор я пытаюсь балансировать на остром лезвии, заточенном тремя великими вещами: Ultima Underworld, System Shock и Deus Ex. И — я хочу создавать миры («We create worlds» — официальное мотто легендарной Origin Systems. — **Прим. ред.**).

[**ХАРВИ СМИТ | HARVEY SMITH**]
компании Origin Systems, Looking Glass Studios, ION Storm
проекты System Shock, Bioforge, Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Thief: Deadly Shadows, ведущий тестер (System Shock) — руководитель проекта (Deus Ex 2)

Как все началось? Помню отчетливо: я рубился в Underworld, блуждал по бесконечным подземным лабиринтам в попытке найти похищенную девушку и избавить себя от ложных обвинений. Я, Аватар, брел сквозь мглу наугад, брел, пока не наткнулся на мост, соединявший два края глубокого каньона. Далеко внизу шелестела вода, а на противоположном откосе я разглядел гоблина. Он тоже заметил меня, раскрутил свою пращу и атаковал. Я был ранен, метательные снаряды противника усугубили ситуацию — Аватар бросился бежать после краткой, но отчаянной схватки. Отступая, я встал на край моста, не удержался, упал. С громким всплеском тело погрузилось в воду. Течение было быстрым, я не стал ему противиться — далеко наверху бесновался мой враг, любое новое ранение могло оказаться смертельным. Некоторое время я греб по течению, пока не наткнулся на небольшую нишу в отвесной круче над рекой. Зализал раны. Огляделся. Место не было отмечено на карте, я почувствовал, что отошел от наезженной тропы, быть может, был первым, кто любовался рябью воды вот с этих валунов. Поставленные игрой задачи были мгновенно забыты. К черту злополучную девицу! Я загорелся мыслью обследовать потаенные уголки мира, изучить его скрытую географию, стать Колумбом подземных континентов, исследователем фэнтезийных джунглей. Я нашел целебную травку и теперь жевал ее, размышляя об экосистеме: вырастет ли заново этот стебелек? не обрек ли я на голодную смерть какое-нибудь тихое экзотическое млекопитающее?..

Так родилась обсессия экологическими инфраструктурами, глубокими, многогранными, живыми симуляциями миров. Желательно — фэнтезийных и ролевых. Моей мечтой была и остается идея конструирования самодостаточного подземелья, террариума для любознательных и бодрых разумом искателей приключений. Каждая пядь этого мира должна обладать смыслом,



целью и значением для игрока — как не бывает идеально голых пространств для человека в реальном мире.
Моя мечта — в содержательной мутации связки «мир — путешественник»: человек не должен играть, он должен населять игровую вселенную. Речь идет о качественной глубине экосистемы сконструированного дизайнером мира: запас сюрпризов и открытий не должен быть конечным, он обязан стать неиссякаемым. Равно как и взаимосвязь между поступками человека и реакцией игровой среды на них; причем особая, тайная и важная часть наслаждения от игры находится в факте обнаружения скрытых механизмов работы мира, их изучения и способности эффективно воспользоваться полученным знанием… Это самая тонкая, интуитивная дизайнерская часть отделки, способная превратить добротную работу в легендарный релиз.

Кроме того, я до сих пор верую в искусство повествования. Не только в грандиозные эпические саги, но крохотные интимные и обыденные детали, которые и создают магию убеждения. Сценарий Deus Ex раскручивал нетривиальную и фантастическую историю о будущем, но куда чаще мы, девелоперская команда, ломали копья при обсуждении самых вульгарных (при взгляде с высоты голливудского лейтмотива) мелочей: кто положил предметы в сейф и зачем? Вы могли никогда не заинтересоваться этим, но, случись такое, мир представил бы удовлетворительный и логичный ответ вашему любопытству…

Игра моей мечты… Их, вы удивитесь, несколько, но сейчас я хотел бы рассказать об ЭТОЙ. Мечте уже более 10 лет, и все эти годы она не покидает меня, становясь со временем, как хороший коньяк, все лучше и лучше. Все началось с идеи сделать симулятор водных скутеров с реалистичной физикой воды. Увы, в то время это было невозможно. С появлением новых технологий и выходом новых игр мечта обрастала и продолжает обрастать новыми features: целостный мир, окружающий водные гонки, его «лицо» и «изнанка», огромный выбор возможностей и прочие радости искушенного игрока…

[**ДМИТРИЙ ЗАХАРОВ**]
компания Nival Interactive
проекты Непоименованные секретные проекты, менеджер
[и это только в настоящем, а уж сколько игр было в прошло!..]
сайт www.nival.ru



ОКЕАН ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Представьте себе многослойный пирог из следующих ингредиентов: Deathtrack, Driver и Driv3r, Grand Theft Auto 3, MotorCity OnLine, Gran Turismo 3: A-Spec, Project Gotham 2, Mafia, ToCA Race Driver 2, Burnout 3, Flatout… Получилось? Нет-нет, это не новая игра для хардкорных автогонщиков-виртуалов. Вообразите, что место асфальтовых дорог займут реки, озера, моря. Трудно передать на письме ощущение от управления настоящим болидом, летящим над не всегда спокойной водной гладью, а еще труднее облечь в слова ту дозу адреналина, которую ты получаешь, когда скутер хоть на секунду зарывается носом в волну. Хотите вид от третьего лица — пожалуйста; но настоящие ощущения возможны только с видом от первого. Чего стоят рев мотора за спиной и дрожь корпуса, ощущение безумной скорости и растекающиеся по стеклу кокпита струи!

В этой игре обязательно должна быть свобода выбора. Есть свободные 15 минут и хочется quick race — будьте любезны; во время отпуска или зимними вечерами к вашим услугам режим спортивной карьеры; любители закрученных сюжетов также не будут обижены. Окружающий игрока мир живет собственной жизнью, однако в любой момент можно попробовать включиться в водоворот событий и повлиять на их развитие, равно как в любой момент «соскочить» с него и заняться любимым делом… Чтобы спустя два дня вернуться снова. Хотя бы так, как это было в старых добрых Pirates!.
Вы можете сами выбирать, кем быть в данный момент. К примеру, сегодня вы вознамерились попробовать себя в роли механика. Что ж, можно неплохо подзаработать, сконструировав «с нуля», а затем продав сверхскоростной аппарат, собранный из дорогих деталей или из… подручных средств, найденных на ближайшей свалке металлолома. А завтра вы можете попробовать создать собственную команду, послезавтра — стать владельцем престижного клуба, что позволит вам оказывать влияние на организацию и правила очередного чемпионата…

К вашим услугам «черный рынок». Не взирая на возможность обмана, сомнительное прошлое товара и высокие цены, участники готовы приобретать любые устройства, которые могут привести их к победе. Не хватает денег на ремонт — сыграйте в тотализаторе. Возможно, со временем вы даже поймете, насколько он бывает «честным»... А захотите — примеряйте на себя шкуру морского контрабандиста или... полицейского-на-водах.

Да, вы можете участвовать только в спортивных соревнованиях, но, согласитесь, иногда, чтобы снять накопившееся за день напряжение, так хочется «надрать задницу вот тому засранцу», используя любые достижения технического прогресса. В этом случае — добро пожаловать на отдаленные архипелаги для участия в заездах без правил. Только не забудьте, что эти соревнования проходят при любой погоде, старт могут дать даже после штормового предупреждения!.. А теперь представьте, что в данных «боевых гонках» могут участвовать даже такие мужские игрушки, как современные океанские катера. Разумеется, оснащенные не менее современными средствами уничтожения.
Вы ведь по достоинству оценили «эстетику разрушения» четырехколесных чудовищ в Burnout 3? Поверьте, на воде это будет выглядеть даже более феерично.

Помните, как, играя в Driver, вы уходили от упорно сидевшей на хвосте полиции? А теперь представьте, что это безумие происходит в узких каналах Невы, Сены или Темзы. А если ко всему этому добавить коварные волны, отмели и встречную баржу, а? Думается, это будет посложнее и азартнее, чем езда по мокрому асфальту... там столкновение — это не всегда проигрыш; здесь даже небольшая пробоина в корпусе сведет на нет все ваши предыдущие усилия... А вы видели, какие пируэты выписывают в воздухе болиды «Формулы-3 на воде»?
Мне бы хотелось, чтобы каждый раз, когда игрок считает, что уже все знает про эту игру, он имел возможность открыть для себя что-то новое...
Компьютерные противники должны быть Личностями. Да, с прописной буквы: каждый со своей историей, со своим непростым характером; и если сегодня вы случайно наступили кому-то на ногу в баре, то завтра это может стать веской причиной, чтобы сделать вас аутсайдером.

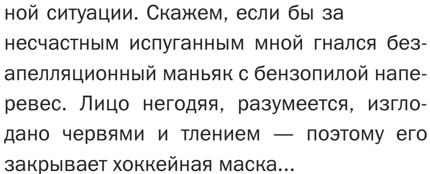
Заметьте, речь шла исключительно об общей идее «игры моей мечты» и элементах «свободного геймплея», в детали конкретной реализации я не вдавался. Почему? Даже сегодня я не знаю ни одной хорошей водной гонки, которую можно было бы поставить рядом, скажем, с Gran Turismo 3: A-Spec. Поэтому рискну предположить, что в ближайшие пять лет моя мечта так и останется мечтой...

P.S. Кстати, именно с обсуждения идеи этой игры когда-то начиналась разработка «Дальнобойщиков». Но соленый ветер был вытеснен парами бензина...

ПРЯМО В МОЗГ



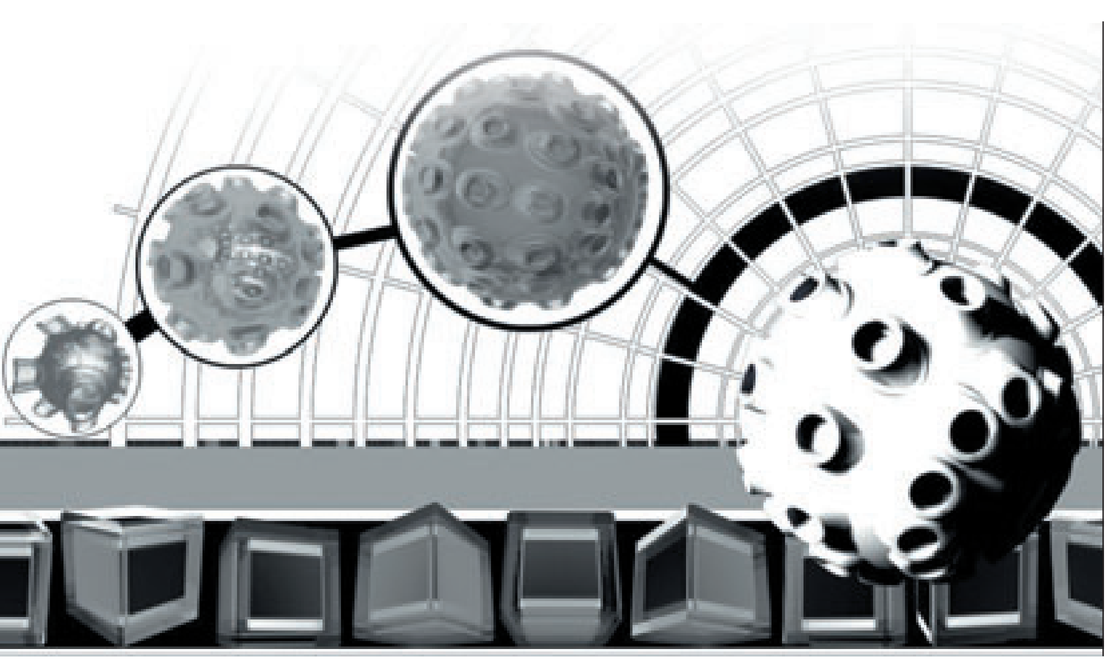
Наилучшим образом моя фантазия просыпается после просмотра хорошего экшен-фильма, фантастики или хоррора. Я начинаю размышлять о том, как повел бы себя в подобной ситуации. Скажем, если бы за несчастным испуганным мной гнался безапелляционный маньяк с бензопилой наперевес. Лицо негодяя, разумеется, изглодано червями и тлением — поэтому его закрывает хоккейная маска...



Согласен, многие игры уже сейчас способны выдать на-гора иммерсивную картинку, но решение вопроса «кто кого?» все равно зависит исключительно от навыков владения клавиатурой, мышью или геймпадом.
А потому мой лозунг дня таков: долой примитивную схему управления и восприятия! Чтобы опыт был действительно стоящим, он должен сойти с экрана прямо в мозг, — вне зависимости от четкости изображения или величины экрана мой глаз все равно регистрирует окружающий тело обыденный внешний мир. Игра, а точнее — железка моей мечты, обойдет барьер недоверия. Она вживит картинку и звук непосредственно в мозг, управление будет осуществляться усилием мысли. Дизайн монитора, стена за ним, помещение вокруг, город за окном — все в одночасье уйдет, уступив место иной реальности.
Неуклюжая мышь и далекая от естественности клавиатура остаются на свалке истории: любимый шотган вы держите своими собственными, хоть и мысленными руками! Звуковое сопровождение и диалоги, разумеется, не забыты. Общение с виртуальным миром будет осуществляться устоявшимися на протяжении веков способами: голосом, жестами, мимикой. Через пару минут вы будете смеяться над самой идеей клавиатурной набивки посланий и приказов — да еще в самый разгар боя! Но если кто-нибудь из моих напарников застрянет в стене дома или не сможет обойти стол — застрелю мерзавца, честное слово!

Следующая степень иммерсии заключается в убедительности рисуемых миров. Я обожаю темные готические вселенные, нечто в духе «Хеллрейзера», но спутать их с реальностью было бы немного тревожно... Условие таково: виртуальная вселенная должна коренным образом отличаться от реальности — я не желаю получить странные дежавю и внезапную пену у рта на всю оставшуюся жизнь, как герои «Коматозников». С другой стороны, я играю не без эскапистского удовольствия: бесконечная череда серых улиц и холодных шведских зим не слишком поднимает настроение нормальному человеку.

[**ХЕНРИК СЕБРИНГ I HENRIK SEBRING**]
компания Massive Entertainment
проекты Ground Control, Ground Control 2, ведущий дизайнер
сайт www.massive.se



Да, и не забудьте о свободе выбора! У меня всегда должен быть выбор: бесстрашный воин, хитрый пронырa, святоша — в борьбе с демонами хороши любые средства. И только мне ведомо, как именно решать каждый новый конфликт. Всякий раз сценарий миссии должен меняться — я не забываю об опыте Blizzard в Diablo. Внутренняя архитектура и обстановка всегда новые, девушка меняет облик, монстры используют невиданные доселе приемы...

Итогом игры может быть оценка моего поведения: сколь точна рука, силен удар, меток выстрел, совершенна рукопашная техника. Наградой сильному будет благосклонность дамы и — не будем стесняться! — отдых в каком-нибудь Playboy-особнячке. Для релаксации все средства хороши...

Но вернемся к фантазиям. Мой первый сценарий идеальной игры давно готов. Я в готическом замке, одинокий и чужой странник в этом мире. Я брожу по древнему зданию, открываю комнату за комнатой, листаю древние фолианты и разглядываю портреты давно мертвых хозяев. Понимание, что я не один, накатывает внезапной волной паники. Замок населен демонами! События раскручиваются стремительно, я вынужден отчаянно бороться за свою жизнь... и рассудок. Девушка и массовое поклонение были бы неплохой наградой за мою отвагу, ум и решительность.

Игры, которые играют в нас

Всю жизнь я пытался понять людей, играющих в стратегии любых видов, шахматы и прочие игры, так сильно напоминающие тяжелую работу. Сколько себя помню, только три игровида вызывали в моей душе отклик: веселые и бездумные аркадки из серии «все вокруг дохнут» (позднее мутировавшие в шутеры от первого лица); веселые и не особо реалистичные автогонки (позднее обернувшиеся серией Need For Speed); а в особо трудные минуты жизни, когда хотелось спрятаться от мира и получить немного счастья в удобной упаковке, — квесты политературнее (тоже мутировавшие, в «обычные» РПГ и Diablo-с-клонами).

[**ПАВЕЛ ГРОДЕК**]
компания Primal Software
проекты The I of the Dragon и Besieger, дизайнер, сценарист
сайт www.primal-soft.com

Понимаю, что такой подход грубо низводит высокое искусство интерактивных развлечений до уровня описанного в классической литературе вращения дохлой крысы на веревочке, но ничего не могу с собой поделать! В подкорке живет здоровый подход к реальности — он-то и не дает получать удовольствие от игры, если это удовольствие нужно зарабатывать трудом. Нет, нет, не подумайте плохого: мне нравится трудиться, нравится творить, создавать что-то, но не в игре. Ощущение, что я ее скоро пройду и сотру вместе со всеми достижениями, убивает все удовольствие на корню.

Поэтому среди игр моей личной, персональной мечты — ни как игрока, ни как разработчика — не окажется ни стратегий, ни тайкунов, ни хардкорных симуляторов. Этим я лучше за деньги, в обычной жизни позанимаюсь.

Для начала разберемся с РПГ как эскапистским спасением от бытовых невзгод. Почти все талантливые игры этого жанра для меня, собственно, и к играм-то не относятся. Это все те же книги, где вся соль — в даровании автора, заставившего меня поверить в существование под обложкой другого мира — лучше, справедливее, чем тот, куда судьба занесла жить. Мира, где я смогу стать самым сильным, умным, удачливым, где все у меня сложится по классическому тосту: «чтобы все у нас было и ничего нам за это не было». Все остальные составляющие хорошей игры этого жанра (загадки, графика, ролевая система) — лишь способ растянуть удовольствие. Как ни странно, но, сколько бы я ни играл в такие игры и сколько бы удовольствия ни получал потребляя их, на роль игры мечты ни одну не назначу! Ведь игры как таковой в них почти нет. Только чисто лекарственная, болеутоляющая составляющая, помогающая на время отвлечься от несовершенств нашего кривенького мира, накопить заряд оптимизма... Уж лучше книжку почитать, там хоть собственное воображение включается (не нужно фильтровать готовую картинку), можно не ковырять целыми днями врагов в поисках ножика +2 к силе, а сразу прочитать, что вожделенный ножик успешно обнаружился там, где ему положено, и перейти к более интересным вещам.

Впрочем, не буду выплескивать с водой ребенка. Награды и продвижение по иерархии мира в моей идеальной игре, пожалуй, останутся. В конце концов, когда ты сидишь один перед экраном, кто-то же должен тебя поощрять за особо красивые действия! Не зря же в любом симуляторе гольфа за hole-in-one игроку всегда достается вопль восторженной толпы...
Поэтому старичка «Морровинда» с его возможностью выбора Великого Дома (Тельванни, разумеется. А вы сомневались?) мы помянем добрым словом и занесем в реестрик в графу «Доноры». В ту же реторту плеснем много веселого шутера от первого лица в духе второго DOOM, не скрывающегося ни под какими масками реалистичности; заселим наш виртуальный мир злобными, но глупыми монстрами необычного вида; сделаем все, что только можно, разнообразным (я понимаю, дорого, но неужели и в мечтах приходится думать о деньгах?); а сверху, для пущего удовольствия лично меня, любимого, подкинем возможность кататься на мощных тяжелых машинах с почти постоянным, легко управляемым и очень зрелищным заносом. Педестрианы? А что педестрианы? За них очки дают.
Итак, что там у нас получается... Да ничего, собственно, необычного — просто очень приятный ремейк Carmageddon-DOOM-Quarantine-GTA с финтифлюшками от хороших РПГ, вышитыми по краям. Жаль, никому, кроме меня (как игрока), такая игра не нужна — издатели точно побоятся выпустить, им Вторая мировая до сих пор как свет в окошке, геймплей как не продавался пять лет назад, так и не продается сегодня.

Хорошо, попробую-ка я лучше помечтать о чем-нибудь «продажном», чтобы и мне хорошо, и издатели не отказались. В конце концов, индустрия прочно встала на рельсы, проложенные бывш. «великим немым», и выбирать, где и во что мы будем играть, стало просто: идем в кино.
И вот здесь я начинаю чего-то не понимать. Фантастику, само собой, игры уже «окучили», детективы, боевики, фильмы о войне, про шпионов, снайперов, водителей-стахановцев, летчиков, моряков — налицо. Даже мыльные оперы так или иначе зацеплены: The Sims, самая популярная игра всех времен и народов. Почти все жанры «обыграны». Но где же, извините, комедии? Где два идиота-полицейских, постоянно друг друга подкалывающих между рукомашеством и дрыгоножеством? Где «американские пироги», балансирующие между глупостью и пошлостью и не стесняющиеся падать то в одну, то в другую сторону? Где мой любимый жанр — комедии о жизни в негритянском квартале, типа «Южного централа» или «Пятницы»? Неужели компьютерные игры обречены жить и умереть с серьезной мордой?

Давайте по-быстрому изобретем такую игру? Приглашаем, скажем, Джеки Чана (хоть и постарел, но для игры еще сгодится), в партнеры к нему берем Эдди Мерфи и Молчаливого Боба. Обзываем их полицейскими, чтобы было политкорректно, и отправляем на поиски золота пиратов Карибского моря, украденного обезьянкой-зомби и доставленного прямо в штаб-квартиру якудзы (дабы обеспечить побольше ниндзя и самураев). Харакири делать не будем, современные ниндзя тренируются с катанами исключительно с целью повышения качества ювелирной стрижки любимых бонсай. Представляете картину: ватага клоунов до горизонта, все в черных кимоно, перед каждым бонсай в горшке, на выдохе «кий-я!» — и мах катаны, крупно — от деревца отделяется один листочек и танцует на ветру... А потом — ме-е-едленно — перед одним из коверных (Эдди Мерфи) горшок вместе с деревцем плавно разделяется на две половинки... После чего безотлагательно следует долгожданный массакр в духе Return of the King (помните игру с Гэндальфом в роли ниндзя-черепашки?).

Да, собственно игры в этом комедийном «мочилове» будет не очень много, скорее кино с легким намеком на интерактивность. Но чем это плохо? Повесим на каждое действие игрока очередную хорошо продуманную шутку, куда бы он ни пошел, всюду будет весело, всюду можно побузить и похохотать в награду за успешный удар злого гада табуреткой по темечку. Кстати, хорошо бы сюда пристегнуть физику, чтобы табуретка и темечко были как настоящие. Много работы? Как бы не попасть в ловушку «нелинейности», где нужно написать бесконечно много игр, а игрок все равно пройдет только одну? Не надо пугаться: линейность не страшна, просто нужно заготовить побольше случайных шуток и разыгрывать их в подходящие моменты. Заодно и неповторяющиеся прохождения получим, будет иметь смысл пройти два-три раза и послушать-посмотреть новые репризы.
Рискну предположить, что освоение жанра комедий явно недалеко, свято место пусто не бывает, а игры все ближе к фильмам. Джеки Чан, опять же, потихоньку переходит в цифровую форму (вспоминаем «Смокинг»). Ау, Голливуд, уже пора!

А если совсем глубоко в собственную душу заглянуть, то в последнее время я играю все меньше и меньше. Прохожу, конечно, знаковые игры типа NFS: Underground или DOOM 3, изредка щупаю талантливые, хотя и бюджетные, жемчужинки вроде Big Mutha Truckers, но все реже и реже игра захватывает и лишает сна. Знаете, почему? Да потому что соревноваться с тупенькой железкой скучно, она все равно победит, раз уж мы играем на ее условиях, поэтому кроме хардкорного эскапизма все остальные игровые позывы веселее и выгоднее реализовывать снаружи.
Лично для меня квинтэссенция покемонов или кооперативной игры — разработка игр. Каждая игра, в создании которой я участвую, — очередной покемон, заботливо обученный махать лапой на врага и выступать на конкурсе красоты. Каждый коллега, с которым мы плечом к плечу мастерили того самого покемона, — куда большая ценность в жизни, чем все игры, вместе взятые. Все-таки жизнь игроразработчика — и есть самая интересная на свете игра.
А то, что люди, видевшие, как делаются газеты, колбаса и игры, не читают, не едят мясо и не играют, — святая правда. Присоединяйтесь к сообществу мясников-вегетарианцев!



Разговор с Лениным

Приобщенность NPC к высокому искусству мимики и жеста, а также определенная эрудиция, позволяющая им поддерживать разговор на отвлеченные от основного квеста темы, изрядно оживят деревянные на сегодня виртуальные миры.

И не забудьте о шлемах виртуальной реальности! Они так и не стали популярными, вопреки предсказаниям десятилетней давности, но идея ведь замечательная. Она еще ждет своего часа.

[**КАРСТЕН ШТРЕЗЕ I CARSTEN STREHSE**]
компания Silver Style Entertainment
проекты Heirs to the Throne, Gorasul: The Legacy of the Dragon и Soldiers of Anarchy, дизайнер — директор
сайт www.silver-style.com

Игра... нет, симуляция моей мечты должна быть выполнена в медиевальном фэнтезийном стиле. РПГ? Не совсем, скорее эмуляция средневековой жизни — детальная, яркая, захватывающая.

> Возьмите степень свободы Morrowind, но не отпускайте сценарные вожжи слишком далеко — история должна увлекать, подталкивать, мотивировать. Демократия в вопросе реализации квестов обязательна, равно как и мимикрия системы заданий под созданного игроком персонажа. Ребенка не допустят в совет старейшин, а дряхлого старичка не должны отправлять на войну. Это глупо, негуманно.

Решающим инструментом убеждения в аутентичности такого мира для меня станут NPC, контролируемые компьютером персонажи. Если они неестественны — забудьте, я не верю! Всезнайки также отпугивают меня: откуда им известно о моих подвигах или преступлениях, если я даже не представился? Судить об игроке они должны исключительно по стилю и качеству одежды, обязаны оценивать вооружение, даже физическую подготовку. Помимо повсеместно распространенной ныне экономической системы моя идеальная игра обязательно должна быть оснащена реалистичным алгоритмом распространения новостей и слухов. Если никто не видел, как игрок победил дракона, деревня не встретит героя хлебом-солью. Если ходоки из одного села так и не достигли другого, мир не узнает о вспышке чумы в одном из них...

> Тема осмысленного диалога с искусственно смоделированным интеллектом волнует меня необычайно. Было бы здорово научиться собирать AI-аналоги существовавших в прошлом и ныне здравствующих персонажей: президента Куста-мл., вашего Ульянова-Ленина или даже Бритни Спирз, если она кому-то еще интересна. Зачем? Чтобы иметь возможность узнать их точку зрения по самым разным вопросам жизни. Ведь к настоящим селебрити, великим ученым, политикам и кумирам сцены простому смертному никогда не пробиться! Я хотел бы увидеть виртуальное ток-шоу, на манер безобразия с Джерри Спрингером, — и попытаться пристыдить Кристину Агильеру за ее безвкусный гардероб. Интересно, как она себя поведет? Смутится или устроит мне взбучку?..

Научиться строить базы данных, способные воспроизвести отвечающие характеру модели реакции на внешние раздражители, — вот настоящий крепкий орешек для программистов будущего. Будем дерзать.

Дыра

Для меня ежедневной игрой является сама старушка Жизнь. Не смейтесь, ребята! Знаю, это занудный экзистенциалистский подход, зато он идеален для каждодневного применения — годами. Правила таковы: вы играете себя, все остальные делятся на друзей, врагов и совершенных незнакомцев. Каждый новый день — следующая миссия. Какие-то задания вы выполняете, другие безнадежно проваливаете. Игра заканчивается смертью персонажа.

> Можете называть игру «Дырой». А что, хорошее название. Все мы, за малым исключением, выходим из натуральной дыры, мамкиной утробы. И для чего? Чтобы пытаться всю оставшуюся жизнь пристыковаться к тем замечательным дырам, коими так щедро вознаграждены самки нашего вида. Жизнь заканчивается тоже дырой: человека в ней закапывают. Что? Нет, формулировка не моя: подслушал у кого-то очень мудрого, прозябая прыщавым ребенком в нью-йоркском Бруклине.

Некоторым везет. Для них фантазия и реальность — единое целое. К сожалению, счастливчиков быстро отсеивают и помещают в специальное заведение за забором, где их возвращением к реальности занимаются психиатры. Остальные с детства отличают желаемое от действительного, думают о последствиях своих деяний, ведут себя «разумно». Норма — трезвость жизни. Для каждого вменяемого гомо сапиенса в США, России или Уругвае, не важно, жизнь в целом одинакова.

Мне хотелось бы изменить это, уравнять понятия «жить» и «играть», сделать их синонимами — вот ультимативный дизайн моей игры. Люди относятся к своему существованию слишком серьезно, образ жизни современного человека вытягивает из него все жилы, мечты, стремления. Остается только глубокая долговая яма и эмоциональное одиночество. Жизнь отыграна зря? Причина в неверной исходной постановке задачи. Не «дыра», а «ура», товарищи! Понимаете? Типа, игра слов.
Вот Postal. Проект ознаменовал наше недовольство фарисейской церемониальностью современного игрового рынка. Я знаю, вы считаете Postal плохим, мерзопакостным брикетом кода... Попробуйте отрешиться от устоявшегося взгляда на развлекательную продукцию и взглянуть на наше творение под иным углом — Postal заиграет. Вы увидите моральный вызов обществу, не говоря уже о безопасном способе вывода тлетворных эмоциональных секреций организма — нечто в духе мастурбации. Running With Scissors никогда не надеялась сделать Postal коммерчески успешным продуктом: нас приняли и обогрели за исключительную честность творческого процесса. Никто не указывал создателям Чувака на неприемлемость дизайнерских и художественных решений, никто не ставил нас в угол за несоответствие стерильному морально-этическому кодексу современности. Postal — честная игра. Postal нравится честному игроку.



[**ВИНС ДЕЗИ I VINCENT DESIDERIO**]
компания Running With Scissors
проекты Postal, Postal 2, продюсер
сайт www.gopostal.com/company

Я не стану обманывать читателя: у меня нет игровой мечты. У всякого свой путь, правда же? Некоторые занимаются воплощением грез, прочие предпочитают оставаться мечтателями. Я голосую за формулу «жизнь-игра». Думаю, это правильный путь.

Господа! Товарищи.

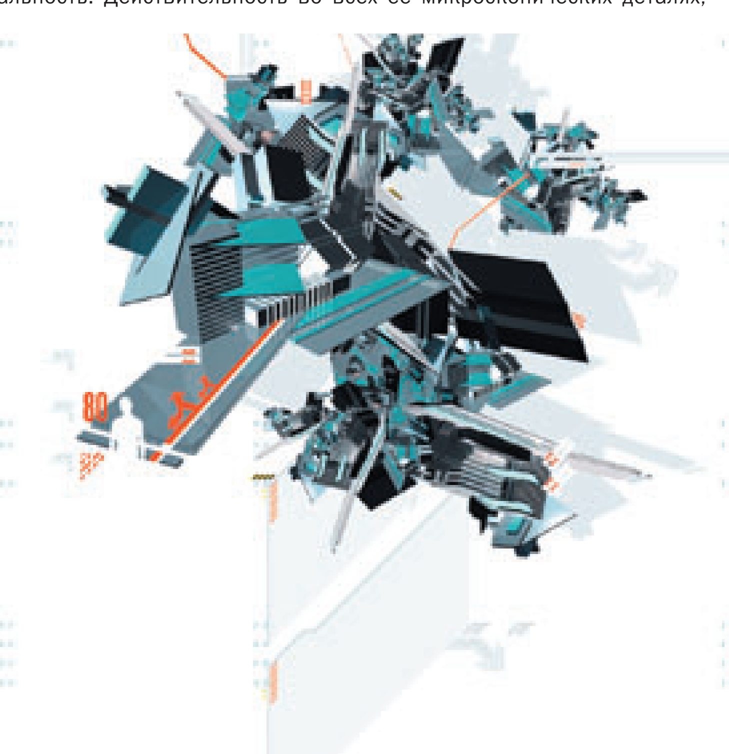
Братушки. В качестве вступления к своей речи я хотел бы напомнить присутствующим о многих тысячах лет, потраченных человеческой цивилизацией на развитие и практику медитации, телекинеза и методик контролируемого сна. Думаю, игра моей мечты есть не что иное, как реинкарнация ныне почти забытых мистических способностей.

Вы, конечно, слышали, что история циклична, события неизменно повторяются... и место, ранее отведенное ведуну с запасом мухоморов и коки, ныне занимает компьютерный игрок.

Мне, как всегда, хочется видеть на экране компьютера реальность. Действительность во всех ее микроскопических деталях, нюансах, аутентичности. Я мечтаю об абсолютном приближении виртуального к повседневному, но с оговоркой: в этом новом-старом мире человек должен обладать всемогуществом бога, способностью изменять правила игры на лету, делать невозможное выполнимым.

Внимание, сейчас будет банальность. Всем нам хорошо известна цена возмужания — обретение ответственности за каждый совершаемый поступок. Ребенок внутри умоляет разбить увесистым мобильником окно соседа, он жаждет Carmageddon-крови на дороге, когда какой-нибудь ублюдок на джипе ведет себя недостойно. Однако взрослый неизменно берет верх — ему знакомы последствия асоциальных действий. Кроме того, мы не столь кровожадны, как нам кажется, — реальный урон собрату по разуму нам неприятен и не нужен.

ВЕДУН



[**РИЧАРД «ЛЕВЕЛОРД» ГРЕЙ I RICHARD «LEVELORD» GRAY**]
компания Ritual Entertainment
проекты Duke Nukem 3D, SiN, Star Trek: Elite Force II, дизайнер
сайт www.ritual.com

Так вот: я хочу игру, в которой ребенка выпускают наружу. Хочу быть супергероем — и крушить черепа подонкам! Испытать ужас жертвы, ликование охотника, сыграть в «Бегущего по лезвию». Что-нибудь еще? А то! Добавьте в список потребность хулиганить, разрушать (просто ради удовольствия). Изредка быть откровенным моральным уродом: насиловать, жечь, грабить, уничтожать. Проводить время в приятной деструктивности.

Отрицательный Питер Пен во мне дышит примитивной агрессией, но в реальном мире ему нет места. Поэтому Ричарду Грею-Внутреннему хотелось бы заполучить игру-занятие для реализации насущных потребностей. В принципе, мечта осуществима: она зависит преимущественно от статус-кво в железном отделе — и я в полной мере ожидаю ощутимых сдвигов к лучшему уже в ближайшее время.

Я должен стать всемогущим и всеведущим, понимаете? Например, править Нью-Йорком (и вы знаете об этом). Для этого понадобится точная и всеобъемлющая виртуальная реконструкция этого городишки: от клерков в дорогих костюмах до последнего мусорного бака в доках. И не забудьте о кучах дерьма, прилипшей к подошве резинке и жарком мареве подземки из вентиляционных решеток... Кажется, я уже повторяюсь, нет? И все же: Нью-Йорк обязан быть идеально аутентичным, прямо как во сне. И вот, являюсь я. Лечу меж небоскребов, как чертов Нео. Или приезжаю на «Хаммере», подобно Шворцу... А, вот еще: манипулирую безжалостной бандой убийц или армией варваров, низводящих Город-Который-Никогда-Не-Спит до состояния «Побега из Нью-Йорка». Сожгу его дотла, а на золе выстрою новый, прекрасный, идеальный сити, где буду контролировать каждый выгодный бизнес. Черт подери, быть может, я даже захочу просто прогуляться в Центральном парке!.. Самое главное — все мои желания должны немедленно выполняться. Так и запишите: немедленно.

Игра мечты — вопрос невероятной сложности, всегда ускользающая материя. Ответ на него изменяется с каждым прожитым днем.

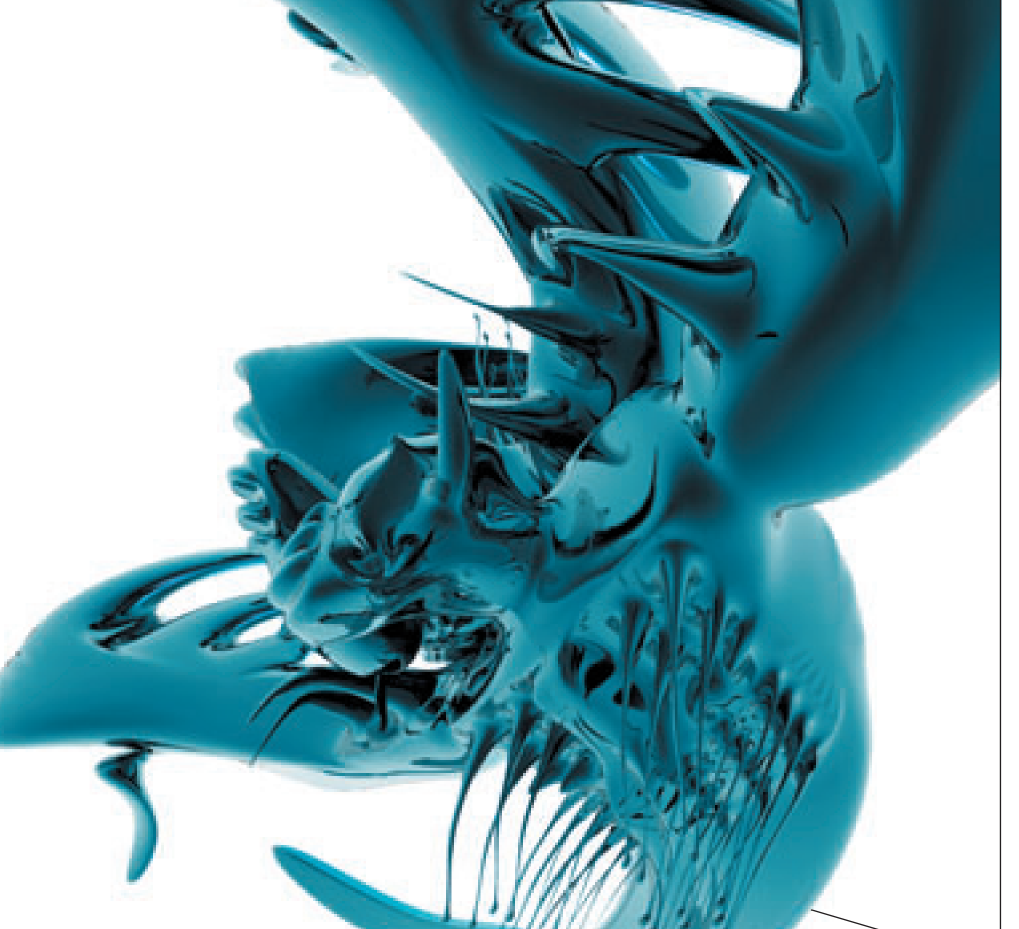
Помню свое полноправное обладание игрой мечты (буквально!)... Это было четырнадцать лет назад, в далеком 1990-м, — первая часть Wizardry! Больно даже представить, сколько самоотверженных часов я вложила в нее...



СПЕЦЗАКАЗ

С возрастом время превращается в бесценную субстанцию — у меня есть работа, семья. И нет возможности выделить на игру больше... десяти минут. Какие подвиги можно совершить за этот щедрый промежуток времени? Например, пройти один этап какой-нибудь развеселой аркады в духе Ratchet & Clank. А ведь пару лет назад я не могла представить себе ни один экшен-проект, способный потягаться с Civilization за титул лучшей игры на свете. Как видите, все меняется. И, нет, мне больше не нравятся ни пространные руководства и инструкции, ни сложные интерфейсы. Баста.

Идеальная игра должна в первую очередь извлечь меня из объективной реальности и отправить куда-нибудь еще, желательно — подальше. Возможность хорошо посмеяться в пути стала бы желанным бонусом. Спецзаказ? Да, пожалуйста, только давайте обойдемся без крови и анимированного насилия. Деструктивность может быть стерильной — уверяю вас!



[**БРЕНДА БРЭТВЕЙТ I BRENDA BRATHWAITE**]
компании Sir-tech Software, Cyberlore Studios
проекты Wizardry I, Wizardry IV, Wizardry 8, Jagged Alliance, Jagged Alliance 2, дизайнер
сайт www.cyberlore.com





И знаете, что еще... Игра мечты никогда не продается успешно. Поверьте, это так. С другой стороны, я отказываюсь верить, что кто-то в здравом уме МЕЧТАЛ о The Sims. Более того, уверен — исходный дизайн-документ The Sims отличался от содержимого красочных коробок с бестселлером-наших-дней, как день от ночи.

В определенный момент (совсем недавно) в нашей индустрии произошла «бархатная революция». Я сам осознал этот факт лишь тогда, когда прочел в дневнике одного известного дизайнера следующий размышлизм: «Двадцать лет назад дизайн КИ приносил исключительную, ни с чем не сравнимую радость созидания. Теперь мы вкалываем, словно шахтеры, по колено в поту, крови и коде».

[**СЕЗАР ВАЛЕНСИЯ** I
CESAR VALENCIA PERELLO]
компания Pyro Studios
проект Commandos 3: Destination Berlin, менеджер
сайт www.pyrostudios.com

StarCraft! Игра моей мечты уже существует, и если какому-либо проекту суждено ее затмить, то лишь StarCraft 2. Для меня не столь важны сногсшибательные графические технологии; баланс, идеальная взвесь нескольких совершенно отличных по сути сил, их грациозное шахматное схлестывание, миллионы комбинаций и пространство для тактического креатива — вот основные качества моей идеальной игры.

Некогда я был ярым поклонником Blizzard, верил в каждый проект с истовостью религиозного фанатика. К сожалению, релиз WarCraft 3 превратил меня в атеиста. Игра полигональными мускулами, введение института героев — все это нарушило красивый игровой баланс предыдущей части и отдалило игрока от соли войны — пехоты, рядовых.

За последние годы КИ изменились. Девелоперское внимание целиком сосредоточено на самых горячих технологиях визуализации и качестве выделки продукта. Вопрос игрового ресайклинга забыт, мало кто уподобляется старому настройщику музыкальных инструментов в общении с геймплеем, никто не подстраивает его на слух и сердце. Игры перестали быть долгоиграющими. Они, как и многие другие вещи в жизни современного человека, превратились в предметы одноразового потребления.

Отчаиваться, понятно, не стоит. Нет смысла. Наше ремесло постоянно эволюционирует — вполне вероятно, что следующий качественный шаг вперед вернет игроделам давинчевскую легкость творения. Вот на это и будем надеяться, друзья.



Всё и сразу

О первых опытах с нейронными сетями, способными именно творить, я уже рассказывал (см. «голос» за август с.г.), и тот пример, надо признаться, очень крепко засел у меня в голове. С одной стороны, полноценно участвовать в создании КИ — совсем не то же самое, что придумать новую зубную щетку или новый фоторобот, с другой же... Тот факт, что творчество более не является прерогативой исключительно живых, наделенных душой существ, говорит о том, что вскоре по крайней мере часть сугубо творческих задач возьмут на себя компьютеры, и это уже вопрос времени, дальнейшей эволюции имеющихся технологий и роста вычислительных мощностей.

[**АШОТ АХВЕРДЯН**]



Глобальная космическая с возможностью не только занимать трон императора, но и лично залезать в кабину самого крохотного истребителя в самом мелком сражении, спускаться на только что открытую планету с целью обучения азам письменности местных аборигенов, участвовать в нелегальных гонках на подводных скутерах, управлять транспортной сетью дирижаблей, изредка отвлекаясь на конструирование лазерного меча с последующим его использованием в заколдованном подземелье.

Черт с ней, с репутацией. Моя концепция идеальной игры уже давно сложилась и ничем не отличается от мечтаний каждого игрока в первый месяц приобщения к КИ. Да, мне хочется, чтобы в игре было Абсолютно Все, что только Можно Представить. Со временем недавний неофит осваивается в новой культуре, постигает все «невозможно» и «нереально» и отказывается от вчерашней мечты. Но, как бы я ни старался, у меня нет сил на это, поэтому мне проще обосновать неизбежность ее исполнения.

Давно прошли те времена, когда любая игра создавалась «с нуля». Сегодняшние девелоперы используют огромное количество уже имеющихся заготовок при создании своих вещей — от бесплатного кодировщика звука Ogg Vorbis до весьма недешевых движков от id Software. Отсутствие необходимости всякий раз работать от печки приводит к тому, что авторы уделяют больше внимания творческой стороне дела, а создатели различных программных модулей — технической. Разделение труда, специализация, прогресс. Все это есть уже сейчас.

Теперь для создания Всеобъемлющих Игр не хватает одного: компьютер должен взять на себя часть творческой работы.

До сих пор вклад компьютеров в создание КИ ограничивался киданием кубика рандомизации (первый приходящий в голову пример — уровни и монстры в Diablo). Это позволяло делать очередное прохождение игры немного непохожим на прежние, но к собственно творчеству отношения не имело.

Вначале творческие способности компьютеров будут использоваться примерно так же, как и в тех случаях с щетками и лицами. То есть машина, проанализировав созданные человеком образцы, будет предлагать свои варианты подобных вещей. Это могут быть как сравнительно простые задачи: скажем, осмотрев 20 видов текстур камней, предложить еще сотню текстур (это совершенно реально уже сегодня), так и куда более сложные: осмотреть 20 видов монстров и создать своих, но в том же духе. С ростом мощностей и развитием технологии речь может идти и об осмотре и создании игровых уровней.

Разумеется, результат будет проходить контроль качества человеком, точно так же, как сегодня главный художник принимает эскизы подчиненных. Но важен сам факт — постепенное освобождение человека от черной, да простят мне такое выражение, творческой работы для... наверное, формулирования более общих идей. Определения стиля, духа игры, то есть именно фундаментальных вещей игрового дизайна.

Надо полагать, поначалу машины-творцы будут помогать лишь в создании релизной версии игры. Однако в какой-то момент наступит ситуация, когда вычислительных мощностей компьютера пользователя хватит для того, чтобы часть игры создавалась творческими алгоритмами из имеющихся заготовок и заданных параметров непосредственно перед ее запуском.

Вернемся к тому, с чего мы начали. Допустим, игрок, только что управлявший глобальной космической стратегией, решит лично принять участие в высадке десанта на одну из планет противника. При нынешних технологиях для обеспечения такой возможности дизайнерам надо создавать детальные модели всех планет в игровой галактике, всех городов и зданий... Невозможность справиться с такой задачей очевидна.

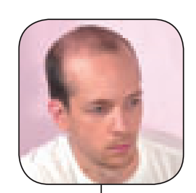
Однако в том будущем, о котором мы говорим, задача решается сравнительно малыми усилиями. Не нужно создавать все то, что никогда не увидит игрок. Достаточно определить, какими именно чертами будет обладать место действия. Исходя из положения дел

в стратегической части игры машине уже известно (или же эти данные несложно сгенерировать), вокруг какого типа звезды вращается планета, какова ее масса, температура, есть ли атмосфера и т.п. С помощью этих данных, а также имеющихся сведений о противоборствующих сторонах, внешнем виде рас, особенностях характеров, развитии технологий и т.п. (обычный набор данных глобальных космических) на базе готового программного модуля (своего рода будущий аналог Battlefield) соответственно пожеланиям игрока создается один требуемый уровень. Очевидно, что подобным образом возможно воплощение и любой другой части Всеобъемлющей Игры. Для этого пользователю будет достаточно поставить перед машиной вопрос, чем он хочет заняться сегодня.

Вот видите, ничего невозможного!

Тепличная радость

Давным-давно одна из них разбила мне сердце, и с тех пор я поклялся никогда не мечтать об играх. Мечтать об одной, конкретной, игре — бессмысленно и глупо, потому что век их скоротечен, а мы бессмертны, потому что игры, что ни говори, всего лишь расходный материал. Интерес представляют только люди, которые их придумывают, и ваш личный опыт, оставшиеся в памяти воспоминания...



[**ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ**]

Это неизбежно. Ваши отношения с любой, даже самой хорошей игрой всегда закончатся расставанием. Вы можете проститься с игрой друзьями, можете бросить игру в яростной ссоре, вы можете охладеть к игре, почувствовать к ней безразличие или даже отвращение, игра может разочаровать, утомить, может наскучить, просто надоесть. Но самое страшное, что вы можете сделать с игрой, — это пройти ее до конца. Я никогда, слышите, никогда не прохожу игры до конца. Я бросаю их раньше, чем они бросают меня. Я ухожу от них на пике наших отношений, в момент наивысшего увлечения. Именно таким образом мне удается в преклонном, что скрывать, возрасте сохранять свежесть чувств и мальчишескую непосредственность.



Таким образом, я решительно отказываюсь разводить бубнеж на тему «как я провел лето с игрой своей мечты». Нет фантазиям! Я готов поговорить о другом: об условиях, в которых могут счастливо существовать и активно размножаться игры нашей с вами коллективной мечты. Видите ли, я агент перемен. У вас продается славянский шкаф? Мой настольный журнал: Wired. Я строю киберпанк в условиях отдельно взятой квартиры. Как аромат улунского чая может раскрыться в исключительных условиях (правильная вода, правильный огонь, правильная посуда, правильная девушка рядом), так и компьютерным играм требуются особенные условия для того, чтобы цветок геймплея смог раскрыться в полной мере.

Пару лет назад в одном странном Интернет-месте, где странные люди обсуждают качество пиратских DVD-релизов, я прочел слова, которые поразили меня как молния. Местные обитатели всерьез рассуждали о художественной ценности отдельно взятого кинопроизведения с точки зрения скорости чтения данных с DVD. Скажем, 2,5 Мбит/с — так себе, слабенькое кинцо, а вот 7 Мбит/с — настоящий шедевр, обязательно нужно смотреть.

Несмотря на дикость подобного подхода, сегодня это, пожалуй, единственный способ объективно оценить удовольствие от близости с очередным голливудским винегретом. То же с играми. Я понял главное: разработчик пытается общаться со мной при помощи компьютерной игры, он хочет сообщить мне нечто важное, он делится со мной своими переживаниями, тормошит чередой волнующих образов, он думает обо мне, он заботится обо мне, он хочет испугать или рассмешить меня, он помещает меня в различные ситуации и требует, чтобы я нашел достойный выход.

В этой нашей интерактивной беседе компьютер выполняет роль медиума, среды. И о какой «игре мечты» может идти речь, когда этот самый медиум хрипит жестким диском, словно раненый в оба легких курильщик со стажем, командир кавалерийского полка им. Серго Орджоникидзе? Когда изображение на куцем экранчике содрогается в конвульсиях, в динамиках что-то запинается и щелкает, а сцена появления босса уровня, которая по определению должна внушать ужас, из-за недостатка пропускной способности какой-нибудь там системной шины становится жертвой цензурных ножниц безумного гэбиста?

> Если уж и мечтать, то мечтать о великом... Недавно я обнаружил, что EverQuest 2 в режиме детализации «высокое быстродействие» и он же в режиме «высокая детализация» не просто «значительно отличаются»: черт подери, это ДВЕ РАЗНЫЕ ИГРЫ. Обитание в первой погружает меня в депрессию и навевает мысли о бренности всего (и моего в особенности) существования. Вторая игра, которую без гигабайта ОЗУ и видеокарты за пригоршню долларов можно даже не пытаться увидеть, — яркий, стремительный, полный красок мир, в котором дышится полной грудью и хочется совершать один за другим полные отваги поступки.

Представьте себе кинозал, в котором каждый зритель смотрит кино по-своему: кто-то в черно-белой гамме, кто-то без звука, кто-то на экране размером с почтовую марку, кто-то с помехами... Или экземпляр книги, в которой половина страниц едва читаются, шрифты произвольно меняют кегль, а буквы пытаются подраться друг с другом. Как может автор обращаться к читателю, не будучи уверен, что тот прочтет все, что написано? Как можно говорить о «минимальных системных требованиях», держа в кармане кукиш требований рекомендуемых?

Я не предлагаю вернуться к эпохе консольной уравниловки, когда всем игрокам становится ОДИНАКОВО ПЛОХО. Я вообще ничего не предлагаю — я просто хочу широкоформатный 23-дюймовый LCD-монитор LG Flatron L2320A. С таким монитором, поверьте, любая, даже очень средняя, поверхностная игра превращается в Игру Мечты. Пусть всего на несколько дней, пусть утром она превратится в отвратительную жабу, я не требую от нее большего.



Бесполезно описывать, какое ПОТРЯСАЮЩЕЕ впечатление произвела на меня демо-версия Medal of Honor: Pacific Assault, увиденная на стенде EA через призму этого чудесного устройства. Неделей позже маэстро Скар не оставит на ней живого места, и почему? Нет, вовсе не потому, что Pacific Assault — примитивный политически безграмотный аттракцион для всех органов чувств одновременно (а это действительно так). Просто коллега, как и я у себя дома, общался с игрой через средневековую бойницу 17-дюймового монитора, его компьютер оснащен всего лишь 512 Мбайт памяти, отчего бешеные японские городовые со штыками наперевес мчатся на главного героя по частям, а поворот головы на 90 градусов вызывает отчаянный хруст в районе седьмого жесткого диска. Разве о такой реакции маститого критика мечтали дизайнеры подземных студий EA, до миллиметра выстраивая расположение бочек с денатурированным спиртом на взлетной полосе аэродрома?

> Назад, в прошлое! Там, где следовало бы начать, я для разнообразия предлагаю остановиться. Сегодня мне особенно хочется быть неглубоким и непоследовательным. Игре моей мечты нужен широкополосный доступ в Интернет — настолько быстрый и доступный, чтобы о нем не нужно было думать вообще, — он просто должен быть, как воздух, и это не обсуждается. Мониторов нужно, наверное, все же два: непременно широкоэкранный (16:9) для кинематографического качества «мяса» и еще один по соседству для вывода всякой дополнительной информации вроде inventory, PDA и карт местности.

Игра мечты не станет посягать на мой комфорт неудобными интерфейсами управления. Клавиатура и мышь — это хорошо, но нам нужны дополнительные средства ввода. С эпистолярным жанром в сетевых шутерах и MMORPG нужно заканчивать! Играть в игру моей мечты без bluetooth-гарнитуры — значит оставаться немым. Я хочу общаться со своими товарищами по несчастью вместе, а не вместо игры. Если потребуется, игра мечты должна воспользоваться надежно работающими системами распознавания голоса. Если нужно, игра мечты сумеет до неузнаваемости исказить мой напев, так, чтобы все ратонги из EverQuest 2 пищали, а огры изъяснялись утробным басом. Район третьего глаза должна украшать блестящая точка, с помощью которой нехитрая система будет следить за фокусом моего внимания и, возможно, наклонами головы — так, чтобы изображение на экране кренилось за компанию.

Монитор должна украшать миниатюрная камера, которая поможет игрокам следить за эмоциями друг друга. Мои партнеры в сетевых RTS сегодня — строчки символов на экране, а в шутерах — в лучшем случае диковатые, неразговорчивые полигональные модели. Я устал играть с незнакомцами, я хочу живого общения, хочу видеть непосредственную, органичную реакцию людей на мои действия. Игра мечты будет брать пример с примитивного EyeToy Chat — что может быть гениальнее и проще, чем повесить рядом с шахматной доской живую картинку с думающим противником и передать в эфир скрежет его мыслительной деятельности?

> Пожалуй, все так. В описанных условиях (про такие банальности, как мощь процессора и бесконечный объем памяти, умолчу) любая игра, сработанная крепкими «про», с бюджетом от пары миллионов долларов и выше автоматически превращается в игру моей мечты. Сегодня это, пожалуй, онлайновая РПГ с невероятным уровнем графической детализации и возможностью общаться с другими обитателями почти естественным образом. Завтра это может быть шутер от первого лица, в котором я смогу ощутить себя в шкуре рядового воина из Rome: Total War в гуще боя, — время таких игр пока не пришло, хотя в EA пытаются доказать обратное.

В игре мечты различие между одно- и многопользовательским режимом сотрется. Вместо двух пунктов меню останется лишь один, ваши соседи по фаланге могут оказаться реальными игроками, как, впрочем, и кое-кто из спешащих по своим делам обитателей Star Wars: KOTOR 2 или Need For Speed: Undeground 3. Вы сможете играть в одиночестве или присоединиться к компании других игроков — коллективный разум увлеченных одной и той же игрой людей высвобождает огромное количество креативной энергии, которую просто глупо растрачивать в Интернет-форумах. Игры перестанут покупать в магазинах, они будут загружаться по Интернету одна серия за другой... Все это будет. Но первый шаг, разумеется, — широкоформатный LCD-монитор LG Flatron. Это начало. Точка отсчета. Без него я просто отказываюсь мечтать дальше.



Особо увлекательные компьютерные игры превращают человеческие конечности в кусочки льда, а голову в Царь-колокол. Вы не замечали? Бом-м-м!

У игроков в The Sims, EverQuest, StarCraft и прочие бессовестно бесконечные шедевры вскоре могут развиться профессиональные заболевания. Такие, как бом-м-м! (простите), бом-м (i beg your pardon) и bom-bom-dirly-bom. Лакомая игра Скара, а точнее, ее революционный дизайн, призваны спасти человеческую расу от медленного угасания с надтреснувшими черепами над потерянными в лесу Нектулос скаутами двадцать шестого уровня. Потому что пока экранный мини-мы все набирается сил и крепости удара, у его чрезвычайного и полномочного хозяина — той пыльной ссохшейся мумии в кресле — мускульная тяга и кровообращение совершенно исчезают.

Довольно! Первыми свет в окно, как обычно, тащат японцы. Их фриковая культура давным-давно разработала чувствительные степ-коврики для активного дансинга и EyeToy — чтобы занять ручонки. Западная гайдзинская цивилизация нанесла упреждающий удар шлемом виртуальной реальности, но он был слишком ранним. А вот лондонская ECTS, при всей ее нынешней бестолковости, представила грамотный прибор Actionstick (www.actionstick.co.uk). Остается собрать все это вместе, как покемонов, немного поколдовать с паяльником, многомиллионными грантами от ведущих IT-корпораций и толикой фантазии.

[**АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН**]

ЛЕДОРУБ



Главный постулат дрим-проекта: погружение в реальность должно быть активным. Все технические средства для того существуют. Технологию motion capture необходимо оптимизировать и поставить на поток, коммивояжеры должны нести это воплощенное добро в каждый дом вместе с листовками об увеличении достоинств и предложениями быстрой и безболезненной женитьбы.

Персонаж на экране обязан в точности повторять все движения игрока. И наоборот: любитель поиграть вынужден выполнять все требуемые от героя подвиги самолично. Любители файтинга наконец шевельнут хоть чем-нибудь, помимо пальца. Они шевельнут всем! Джет Ли (Namco купит его с потрохами) будет терпеливо обучать диванных нетопырей стойке хохлатого какаду и удару «Шаолиньская ладонь Кинг-Конга». С полетами и «тройными тулупами» тоже как-нибудь разберемся... Итого, совместив полезное с приятным, вслед за кастрюльным героем Нео произнесем сакраментальное: «Я знаю кунфу» и растворимся в счастье.

Почитатели шутеров враз перестанут грязно хаять барабанное соло, призванное символизировать шаги и хрип в роли сбивчивого солдатского дыхания. Сипеть будут сами — после пробежки по, скажем, чуть модифицированной фитнес-дорожке, которую умные техники научат крутиться в любую сторону света. Ползать по джунглям тоже приятно, вот увидите!

Об «увидеть», «услышать» и «ощупать» позаботятся продвинутые модели шлемов виртуальной реальности и force feedback-перчатка. Последняя придется особенно по душе адептам квестового жанра, поскольку каждый объект неандертальского пиксель-хантинга они смогут оценить на вес, шершавость, упругость и сопливость. Чудо-перчатка услужливо создаст абсолютную иллюзию обладания предметом: нажмет на кожу, пощекочет, остудит, нагреет — как в лучших домах. И не забудьте, пожалуйста, о чудесной перспективе подержать в руках любимый шотган старожила ПэЖэ! Правда, у слонобойки зуболомная отдача — мы не раз предупреждали.

Симуляторщики со всеми своими джойстиками, рулями, педалями и вирту-скейтами, добро пожаловать! Стратегов наконец-то поставят на место, причем место Наполеона, Суворова или Эрвина Роммеля. Все они не умели летать, господа. Стояли себе на пригорке и командовали. Придется смириться.

И последнее. Когда сверхиммерсионная железка будет под парами, я смогу пофехтовать с notorious pirate Count Mendoza лично — и показать ему пару болезненных па. Как мечталось в далеком детстве, когда мы с друзьями чертили огромную карту Карибского бассейна для Pirates! на тетрадных листах и записывали время прохождения «Серебряного конвоя».

Черт, неужели эта мечта менее возможна, чем машина, которая моет за вас грязную посуду?..



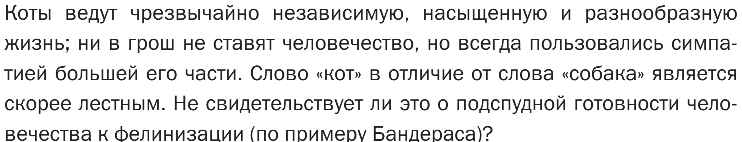
THE EYE OF THE CAT

Необходимая для быстрого роста диетическая пища обретается не только путем воровства (perk «стянуть из-под носа» доступен после нескольких десятков успешных краж), но и мастерского попрошайничества: эксперт по purring, обладатель высокого показателя Charisma и репутации среди людей respectable, может спокойно угощаться из тарелки в чужом доме. Le chat, имеющий высокий Intelligence, разберет в сим-болтовне тупых исполинов до нескольких десятков важных слов (также представленных в виде пиктограмм). Хорошие отношения с NPC-хозяевами способствуют приобретению амуниции — ошейника противоблошиного (protection from parasites) и ошейника именного (дающего иммунитет от живодеров). Отметим, что PK-killing здесь вряд ли выгоден, а желающему разорить чужой stash скорее всего придется плохо.

[**НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ**]

Жанр: онлайновый симулятор кота (препятствий для создания в исторически обозримый период нет).

Так сложилось, что ролевые игры вообще и онлайновые в частности — это эльфы-дварфы и у-кого-меч-длиннее. Проблема игрока — сделать выбор, проблема разработчиков — выделиться из ряда себе подобных. А почему бы не выделиться основательно и не сделать игру, сочетающую убийственную социальную сатиру The Sims с ухмылкой в сторону традиционных ролевых игр, с обыгрыванием игровых стереотипов РПГ на их ролевом поле?



Коты ведут чрезвычайно независимую, насыщенную и разнообразную жизнь; ни в грош не ставят человечество, но всегда пользовались симпатией большей его части. Слово «кот» в отличие от слова «собака» является скорее лестным. Не свидетельствует ли это о подспудной готовности человечества к фелинизации (по примеру Бандераса)?

Итак. Точка зрения — безусловно, от первого лица (морды); выигрышные необычные ракурсы, infravision и запахи в виде цветных облачков с пиктограммами — само собой. Возможно переключение на нарциссический вид от третьего лица. Управление — подобное Morrowind'овскому (мышь для поворота головы и осмотра; клавиатура для бега, прыжков, цепляния когтями, подтягивания). Исполнение акробатических этюдов прокачивает соответствующие скиллы — jumping, running, balancing, clutching (силу зацепления). При выполнении ряда условий кот получает perk — например, speed boost (высокая стартовая скорость, залог выживания). Изначально имея высокий показатель Luck и усовершенствовав скилл sneak, можно приобрести out of sight, дающий возможность проскочить в закрывающуюся кухонную дверь, оставаясь вне поля зрения.

Собственной семье и посторонним следует постоянно показывать, кто с кем играет, приучая следить за модуляциями своего голоса (отрывистый высокий звук, издаваемый мыкающимся в ногах котом, толкуется каждым по-своему; дело «нэко» — закреплять условные рефлексы кормления, вычесывания и оказания медицинской помощи). Общение с другими игроками — кошками и котами — тоже с помощью разнообразных, подлежащих вольному истолкованию звуков. Не исключается бартер (одна свежая рыба на пузырек валерьянки (-3 to Dexterity, +3 to Charisma, правда, можно стать addicted). Игрок собственноручно управляет тембром и громкостью рулад при ритуале ухаживания (сим-квадратики, вы снова в деле!), одиночном тренировочном вытье на луну (с опасностью вызвать людской гнев) или перебранке перед схваткой, повышающей репутацию победителя в местном кошачьем сообществе.

Как и во всякой РПГ, бой здесь занимает почетное место. Развитие практикой навыков biting, choking и уже упоминавшегося clutching открывает дорогу к перкам-спецударам, помогающим покалечить соперника или оглушить его, не выпуская когтей. Провести серию быстрых оплеух, царапнуть в прыжке, упасть с крыши вместе с противником и стукнуть его о землю (если balancing у него ниже) — все это возможно, как и специализация в вооруженном противостоянии людям и собакам. После драки работают регенерация (скорость определяется Vitality кота) и умение зализывать раны, которое особо ценно, когда у избравшего улично-помойное существование соперника есть перк dirty claws. Избравшим в силу рождения или обстоятельств исключительно улично-разбойную карьеру поможет перк mean look, получаемый за большое количество побед нокаутом и утрату уха или сегмента хвоста в честном бою, а также способность находить в отбросах вдвое больше вкусного.
Предусмотрены кошачьи породы, дающие бонусы к уму, обаянию, боевым навыкам, сопротивляемости холоду или яду. Место рождения — в доме или на улице — тоже дает коту optional traits.

Зоны игры включают в себя коттеджный поселок для начинающих (большое количество деревьев, оград, доброжелательные и доверчивые жители — выловившему в речи людей упоминание о ветеринаре, но хорошо себя чувствующему коту легко найти новых хозяев), малоэтажный квартал (магазины, подвалы, чердаки, карнизы) и микрорайон, где умения развиваются быстрее всего (доберманы без привязи, убивающие одним пинком злобные скины, кодовые замки в подъездах, огромные крысы и агрессивные охранники в супермаркете).

Ultimate goals игры? — Самые разнообразные, зачастую противоречащие друг другу. Вырасти в десятикилограммового громилу — уличного чемпиона, грозу всех и вся; получить максимальное количество медалей на выставках (для чего нужно не давать портить себе внешность и просчитывать отношения с NPC-собаками); стать родителем максимального количества котят (кстати, кошки, как и коты, могут драться между собой (не зря же девчачьи конфликты называются cat fight); материнство вознаграждается большим, чем отцовство, количеством очков) и после кончины стать Духом Предков; стать самым пакостным котом, заработав репутацию notorious среди людей; стать лучшим охотником (попрекаемым за кровожадность женщинами, втайне уважаемым мужчинами), подрабатывая параллельно на полставки дератизатором на складе.

Как абсолютно правильно был убежден замечательный драматург Евг. Шварц, кот видит и знает все. Многих игроков привлечет возможность выступить в качестве народного мстителя и защитника угнетенных: затерроризировать приходящую няню, плохо обращающуюся с хозяйскими детьми в отсутствие родителей; зарыть во дворе барсетку соседа, держащего на цепи добрейшего сенбернара; под утро навалить огромную кучу у двери государственного осведомителя; публично оскальпировать предводителя местной шпаны. Да, конечно, не следует забывать и о прозаическом (только очень громком, с прыжками на входную дверь) предупреждении о землетрясении или начавшемся пожаре.

Сидя в полночь на книжной полке в окружении Булгакова, Бодлера, Кэрролла и Стивена Кинга (освободив место для себя за счет Киплинга) и слушая ллойд-уэбберовское творение, поставленное на малую громкость тремя этажами выше (с высоким Perception можно слышать и с большего расстояния), кот видит и то, что недоступно большинству людей в принципе. Зоны с негативной энергетикой, домовые и ворующие молоко лепреконы, призрак прабабушки, выпивающие дыхание злобные гномы для бдящего кота обыденны. Практикуясь в пении на коньке крыши, можно встретить джентльмена с подпиленными рогами, в карманах плаща которого всегда есть пара селедочных голов. Точить когти о телевизионную антенну и широкоугольным взглядом смотреть в небо, в котором висит огромная, но абсолютно равноправная луна...

ИГРАЕМ В БУДУЩЕЕ

Каким будет игровое ПК-железо будущего? — вот таким простым вопросом незадолго до дедлайна был озадачен ваш покорнейший по внутриредакционному селектору. Отвечаю. Во-первых, железо — будет.



С ЧЕМ ВОЮЕМ

Я очень серьезен, друзья. Несмотря на все пророчества скорейшего исхода прогрессивной игровой общественности на приставки, игры на ПК никуда не денутся, даже, напротив, будут по-прежнему задавать вектор развития и тащить за собой игровую индустрию в светлое и безупречно отрендеренное будущее! И не только потому, что ряд вполне себе народных игровых жанров плохо поддается консольной натурализации. Есть и более серьезные поводы для оптимизма.

[**ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ**]

Но для того чтобы определить — куда предполагается идти, надо разобраться с тем — что мешает массовому и ритмичному появлению умопомрачительных игр в настоящий момент. С технологической точки зрения, естественно. По некоторым данным, железо, которое сможет обеспечить полный натурализм графики, неотличимую от естественной анимацию персонажей, включая мимику и жесты, появится всего-то через 5-10 лет. Причем стоить такой компьютер будет не дороже нынешнего «среднебюджетного». Но, увы, если ничего кроме количества мегагерц и гигатекселей в секунду к тому времени не изменится, может оказаться, что запускать на этих монстрах мы сможем лишь две с половиной игры в год. На создание большего количества проектов просто не хватит девелоперских ресурсов. Нужны в первую очередь качественные изменения, а они, о счастье, на подходе!

Первый, наверное, по счету тормоз развития — дороговизна техники, требуемой для запуска тяжелых и специфических приложений, каковыми по своей природе являются игры с трехмерной графикой. Особенно это касается игровых видеокарт, их рядовому пользователю негде больше задействовать — для профессионального 3D существуют свои продукты, а ускорение двумерной графики превосходно опосредуется даже интегрированными на материнскую плату условно-бесплатными решениями.
Что ж, с появлением Windows Longhorn и пользовательской оболочки Aero проблема обещает отпасть сама собой! Для полноценного раскрытия потенциала графической оболочки будет требоваться ускоритель, пусть и не такой мощный, как для игр. А там и трехмерные офисные программы подтянутся. Таким образом, как нынешние компьютеры не могут считаться полноценными, если не имеют на борту видеокарту с TrueColor, так через 3-4 года неизбежным стандартом станет настоящий трехмерный ускоритель. Стоит ли говорить, насколько подрастет потенциальная аудитория КИ (сейчас порядка 40% компьютеров продаются с интегрированной графикой, в большинстве случаев даже не позволяющей запустить современные игры, не говоря уже о получении в них достойной картинки)? С появлением в каждом офисном (!) ПК правильной видеосистемы число «проинсталлированной базы», пригодной для запуска игр, вырастет многократно, а цены на достойные карты снизятся в силу массового спроса.
Другая проблема — все возрастающая трудоемкость разработки игр. Есть вполне четко описывающее ситуацию правило, по которому для удвоения степени детализации игры требуется в 4-5 раз больше дизайнерских человеко-часов. А мы ведь хотим не только детальную графику, но и о разнообразии виртуального мира мечтаем, правда? Грубо говоря, если наш город будет состоять из НЕСКОЛЬКИХ РЕАЛЬНЫХ зданий с честно переданными интерьерами, в окружении сотни ФАНЕРНЫХ декораций, игра почти обречена быть наглухо заскриптованной.
Но дизайнеров просто не хватит, если для разработки каждой игры потребуется привлекать столько же людей, сколько трудилось на съемках какого-нибудь «Терминатора». А еще раньше — не хватит денег. Ситуация напоминает ту, что произошла с DVD-форматом: до сих пор никто не торопится выпускать игры и программы, для которых насущно требовался бы такой вместительный носитель. Забивать диски гигабайтами заархивированных текстур и часами аутентичных саундтреков — дорогое удовольствие. Уже давно не вопрос — куда записать, вопрос — кто сможет создать столько качественного контента.
Сопутствующей технологической проблемой становится скорость прокачки все более объемистой графики через подсистему памяти. Если производительность графического процессора можно поднять в несколько раз, просто увеличив количество конвейеров, то с памятью такой трюк не проходит — все упирается в физическое разнесение памяти и процессора на плате. И пусть особые технические ухищрения (вроде реализованных AMD в шине Hyper-Transport) позволяют поднять скорость обмена между ОЗУ и ЦП до 10 Гбайт/с, а широкие шины, соединяющие графический процессор с локальной видеопамятью, прокачивают еще больше данных в единицу времени, — для распакованной графики (да с учетом накладных расходов) — это не очень убедительные значения. Реальность такова, что графические процессоры ускоряются со временем гораздо быстрее, чем память; уже сейчас GPU обгоняют по производительности видеопамять в пять раз, и разрыв будет только расти.

ПРОГРАММИСТ ДИЗАЙНЕРУ — ДРУГ, ТОВАРИЩ И...

У обеих проблем, как бы странно это ни звучало, существует общее решение. Там, где не хватает людей, нужно привлекать машины: пусть «рисуют» компьютеры — конечно, под управлением дизайнеров. Точно так же, когда не хватает памя- ти, зато мозги становятся чересчур сообразительными, можно занять их интеллектуальным алгоритмом распаковки данных или, что еще радикальнее, заставить процессор генерировать графику на лету по соответствующим, единожды написанным алгоритмам.
Как это будет выглядеть на практике? Допустим, нам надо посадить виртуальный лес на сотне га, да так, чтобы ни одно дерево не было похоже на другое. Дизайнер выбирает из предложенных базовых вариантов подходящий (допустим, сажаем елку), подкручивает параметры («пушистость веток» и проч.) и сохраняет удовлетворивший его результат. На выходе вместо статичного скелета, текстур и прочих объемистых компонентов из традиционного на сегодня набора, которым принято описывать 3D-объекты, получаем ряд характеризующих объект параметров (высота, «степень пушистости» и т.п.). Когда в игре наступит необходимость отобразить данную конкретную елку, ее параметры будут загружены в регистры графического процессора и использованы процедурным шейдером для рисования дерева. Математически описать сколь угодно сложные графические модели давно не составляет труда, в большинстве случаев не придется даже изобретать что-то новое. А главное, такой шейдер благодаря использованному в нужных местах генератору случайных чисел сможет рисовать действительно неповторимые объекты. Никаких текстур, геометрии и прочего, дерево вырастет «по месту»!



Длина такого шейдера составит не одну сотню, а вероятно, тысячу команд, без учета ветвлений и циклов, поэтому пока такие программы на графических процессорах в реальном времени исполнить невозможно (для рисования целого дерева, кстати, пока также немного не хватает гибкости программирования пиксельных конвейеров, хотя листья уже можно попробовать). Но это — пока.

Графические процессоры становятся все более универсальными. Это медицинский факт. Но в отличие от центрального мозга они построены по другой идеологии, с глубоким распараллеливанием команд. Современные GPU имеют от 4 до 16 независимых конвейеров (кстати, каждый такой конвейер состоит из нескольких тысяч стадий — сравните с 10-30 стадиями у центральных процессоров). Итого, напрашивается идея занять столь специфичные и все возрастающие мощности не только графикой, но и другими задачами, которые также сравнительно легко поддаются делению на самостоятельные очереди. В тех же играх под названные критерии подходят честный просчет физических явлений (с моментальным отображением результата — к примеру, анимация воды), искусственный интеллект и уже показательно реализованная обработка звука (демонстрировалось на SIGGRAPH 2004). Возможно, такая всесторонне используемая карта в будущем будет называться «Game Accelerator»; впрочем, не в названии дело, главное, чтобы приемы использования графического ускорителя были стандартизованы, иначе в играх они едва ли получат распространение.

РУКИ — КРЫЛЬЯ

Представление виртуального мира в максимально реалистичной манере? — Задача, конечно, всеблагая. Но есть и другие, не менее важные. Например, как бы мы ни старались отобразить на экране трехмерные объекты, они все равно будут восприниматься сознанием как плоские, в силу объективных свойств плоского же монитора. Шлемы виртуальной реальности и очки с ЖК-затворами? Многие из нас уже имели возможность оценить их на практике (если не в личном пользовании, так на выставках или в игровых клубах). Все они по-прежнему остаются малопопулярными и едва ли в ближайшем будущем получат распространение. До сих пор никак не удается сделать эти устройства удобными и хотя бы просто безопасными для зрения. Три монитора (наподобие трюмо), что рекомендовались редким владельцам Matrox Parhelia, — тоже слишком затратный и громоздкий выход из положения. Тем более что на объективное восприятие прием никак не влияет, лишь расширяет поле зрения.

Но существует и подлинный способ — ЖК-монитор с трехмерным изображением! Вы уже можете приобрести такой аппарат (скажем, под маркой EIZA), заплатив чуть менее $30000. Правда, контрастность пока не на высоте, да и воспринимается изображение действительно объемным лишь в узких пределах 30 градусов по горизонтали. Но... это ничего вам не напоминает? Так и есть, схожие характеристики имели самые обычные жидкокристаллические экраны всего несколько лет назад. Фокус технологии — в установке одна за другой двух ЖК-матриц, поэтому обе выводят изображение с небольшим смещением друг относительно друга. А объем «вычисляется» человеческим мозгом именно по тому незначительному, но достаточному различию в картинках от правого и левого глаза, что получается из-за их естественного расположения на расстоянии порядка 6 см друг от друга. Если представить мозгу два наслоенных изображения одного объекта под слегка отличными ракурсами, картинка естественным путем сольется в одну — объемную.

Что будет с манипуляторами? Мышка, согласен с предыдущими ораторами, не самый адекватный способ взаимодействия с виртуальной средой. Идеальный вариант — костюм «с обратной связью», что-то из области космических тренажеров за полмиллиона долларов. Но, похоже, такая техника еще долго останется дорогой, малодоступной и поддерживаемой лишь в считанных играх (из числа спонсируемых U.S. Army). Особых резервов для удешевления напичканных датчиками, сервоприводами и электроникой «немассовых» VR-костюмов в ближайшем будущем что-то не видно. Хотя лет через десять, тысяч за пять долларов (или что там будет в ходу в 2014-м)... возможно, вам даже предложат выбрать расцветку.

С другой стороны, качественная замена рулю с обратной связью, джойстикам, геймпадам, штурвалам, уже неплохо проработанным в лучших своих воплощениях, максимально приближенных к реальным прототипам, видится лишь в таких радикальных «припарках». Все остальное, извините, демонстрирует слабую жизнеспособность. Кроме одного — движения можно регистрировать не только механическим способом, но и посредством камеры. Полуигрушечные Web-камеры с разрешением 640x480 стоят и сейчас копейки, а большего и не надо — для компьютера, даже приставочного, не проблема распознать крупные движения; а в более серьезных системах реализованы установки, следящие даже за движением зрачков. Из технических деталей можно пожелать матрицу с меньшими шумами (для большей надежности распознавания) да алгоритмов, не так экономно относящихся к процессорным ресурсам (с той же целью). Все остальное уже есть и обречено развиваться дальше.

P.S. За неоценимый вклад в фактическую часть текста — низкий поклон Геннадию Ригеру, эксперту по графическим технологиям компании ATi (Торонто).

Превью





Большое интернациональное торжество для всех фриков и гиков. Будет ли бомбой World of WarCraft — доподлинно не известно, но судьба EverQuest II предрешена уже сейчас. Планета приговорена к новой интервенции совершенно неотразимых виртуальных удовольствий в обывательское реалити-шоу ее обитателей.

Бесцеремонно аддиктивная онлайновая РПГ



сайт игры: http://everquest2.station.sony.com
разработчик/издатель: Sony Online Entertainment (http://station.sony.com)
дата релиза: Зима 2004 г.
объем бета-версии: 4 Гбайт

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium 4 1000+ (рек. Pentium 4 2000+), 512 Мбайт ОЗУ (рек. 1 Гбайт), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), DirectX 9.0, Интернет-соединение.

Разработчики об игре

Добро пожаловать в наш НОВЫЙ мир. Теперь у нас целых два мира — этот и параллельный ему, старый. Еще у нас есть журнал о виртуальных мирах, расах, классах, вещах, монстрах, лесах, полях, огородах, городах и изумительной графике патентованного движка. Пожалуйста, не забудьте кредитную карту!

Корпорация 7/24

Наконец всех пустили в «бету», — и дни стали короче, ночи затянулись сверх меры, а необходимость косметической подтяжки Интернет-соединения, оперативной памяти и центрального процессора возобладала в ходе короткой, но кровопролитной борьбы над прочими устремлениями материалистического толка.

Александр Вершинин

После ультиматума программы обновления — «320 часов до окончания апдейта»! — Game.EXE затрудняется рекомендовать EverQuest II (EQ2) счастливым собственникам модемов. Друзья, забудьте: на днях безжалостные североамериканские тестеры засмеяли до синих прыщей обладателя в меру прыткого stream-подключения. Слабые памятью и графической лошадиной силой будут неимоверно страдать от hardware-лагов и невозможности любоваться всплесками на воде или буйной флорой знойных степей Commonlands — мы гарантируем это. С плотным рабочим графиком задумываться о приобретении EQ2 смерти подобно. Карьера измены не простит. Жалкой горстке все еще заинтересованных лиц попечительский совет Кросскультурного рекомендует потратиться, уколоться и забыться. Дело того стоит.

Почему?

Для затравки: она безбожно красива, просторна и чем-то неуловимо смахивает на обожаемый общественностью TES: Morrowind. Первые пару шагов от входной двери EQ2 и Morrowind действительно делают вместе: обворожительная графика, гигантские открытые уровни, многообразие ландшафтного дизайна и битком набитая гадами местность держат рот новоприбывшего раскрытым нараспашку, уподобляя его классическому персонажу произведения П.И. Чайковского. Мысли о том, сколько же еще надо облазить, набедокурить, умертвить и намародерить, не дают заснуть несколько ночей подряд. Буквально.

На смену первому шоку от освидетельствованного благолепия приходит базовый gameplay-крючок — набор уровней. Молодецкое наполнение XP-градусников (чудо-



За честные отражения в воде, преломление света, ветер в ивах, горячий воздух и тени от факелов придется платить кровью многих апгрейдов.



Дизайнеры явно отдохнули на подземельях: болотные текстуры и нехитрая архитектура отнюдь не украшают эти вынужденно популярные зоны.



Встреча на Эльбе! Под синеватой кожей эльфийской женщины по имени Кака скрывается стратегический .EXE-мозг Олег М. Хажинский.

приборы показывают расстояние до следующей ступени в профессиональном мастерстве, обычно сопровождаемой заметным приростом мускулов, клеток головного мозга и количества спецумений), сначала столь легкомысленное и приятное, постепенно становится проблематичным, затем мучительным. С неподдельным ужасом в глазах и жаждой вернуть счастливое детство, игрок отправляется выполнять квесты в обмен на щедрое вознаграждение опытом. В этой самой точке Morrowind и EQ2 пожимают друг другу руки и расходятся в противоположные стороны. Первый уходит в сюжетные джунгли и культ single player-личности. Второй погружается в дебри онлайнового коммунального хозяйства, где игроки суть винтики в космическом колесе бесконечного черепашьего движения от предыдущего порядкового номера в классе к последующему. Если кто-то питал надежды на чудесное превращение gameplay-модели EQ из старой ведьмы пятилетней закваски в прекрасного и изобретательного вундеркинда-революционера... одумайтесь. Оглянитесь вокруг. Развлекательная часть IT-индустрии находится в состоянии продолжительной стагнации. Кто будет рисковать всенародной популярностью ради в экономическом плане сомнительных радостей самосовершенствования? Точно не Sony Online Entertainment.

Тем не менее

По счастливому стечению обстоятельств, ко множеству уничижительных эпитетов, коими критики заслуженно награждают игру (порочна, репетивна, поверхностна, скучна), следует неизменно прибавлять еще один: удача. Как Westwood некогда правильно сформулировала концепцию жанра RTS, id Software — FPS, так SOE повезло с MMORPG. Подавляющее большинство современных онлайновых РПГ строятся по образу и подобию EQ,



Sony же остается лишь цементировать gameplay-трещины и проводить косметический ремейк графического фасада игры-хедлайнера. EQ2 — первый из плановых капитальных ремонтов.
Генеральная линия партии остается неизменной. Пользовательское стадо изначально делится на условно «хороших» и столь же умозрительно «плохих». Каждая фракция помещается в свой соответствующим образом оформленный угол игрового мира, откуда персонажи и пытаются выбраться все оставшееся время. Их эскапистские инстинкты сдерживаются исключительно нарастающей по мере удаления от стартовой точки свирепостью флоры и фауны; впрочем, это единственный эффективный рычаг в игре, посвященной серийному убиению всего, что движется. В остальном любознательному путешественнику редко мешают забраться в дикие нехоженые дебри, где он гарантированно сложит голову от первого неодобрительного чиха местного дворянства.

Бригада

С характерной дотошностью величайшей нации клерков американские девелоперы определяют место каждого игрока в тракторе массовой сечи. На выбор предлагаются наизусть знакомые карьерные профили: fighter («танк», далее без кавычек), priest («аптека»), mage («артиллерия»), scout («разведка»). Вопреки уверениям девелоперов, EQ2 — исключительно коллективное предприятие, одиночные прогулки здесь теоретически возможны, но с КПД-позиций они чудовищно неэффективны. Настоящей боевой единицей была и остается бригада в очень черноземном ее понимании. Большинство монстров, устилающих плотным покровом игровые зоны и подземелья, объединены в группы — индивидуалисту-одиночке их ни за что не одолеть. В лучшем случае безрассудно отважный герой будет проводить поединки с долгими перерывами, необходимыми для зализывания почти смертельных ран. Зато компания специалистов, куда обязательно входят воин и медик, а по вкусу добавляются маг и скаут, может колбасить (простите наш нерусский) компьютерную братву с фабричной прытью, надолго нигде не задерживаясь.
У японской трудовой интеллигенции существует замечательная поговорка. Что-то в духе: «Я вижу, что вы стараетесь, я тоже стараюсь, если мы продолжим работать так хорошо, победа будет за великой самурайской нацией...» (Безобразно переврано! — **Прим. ред.**) В сочетании с царящей повсеместно узкой специализацией она дает идеальное представление о партийной системе EQ2. Боевой алгоритм игры интересен уже своей математической основой, но особенное удовольствие — составить бригаду, идеально ему соответствующую.

Доминантный носорог немало испугал маленькую Каку-Хажинского, но убил его агрессивный страус...

Мой маг — чемпион?

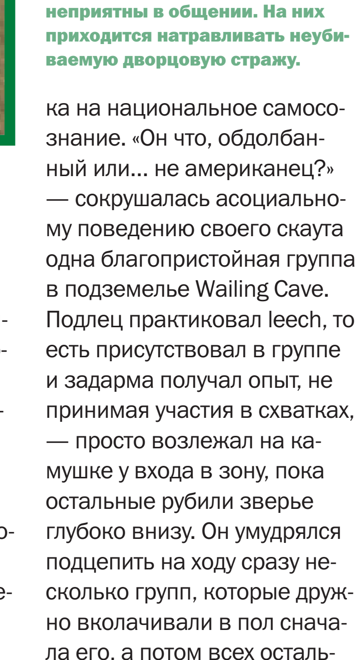
Каждая схватка представляет собой маленький футбольный матч, где наградой победителю служит солидная порция боевого опыта, наказанием — смерть персонажей и связанные с ней штрафные санкции, а в качестве мяча выступает ненависть. Вы не ослышались: у AI-монстров существует так называемый «hate list», ежесекундно сверяясь с которым, зверье атакует самого неприятного для себя персонажа в партии. Неодобрение мохнатых и зубастых вызывают весьма незамысловатые вещи. А именно прямая атака и попытка помочь агрессору. Почетный мяч неприятельской ненависти достается самому активному члену бригады, будь то воин с болезненно большим молотком, маг с чересчур сильным заклинанием или слишком усердный медик. В любом случае достойно выдержать натиск способен лишь специально спроектированный для этой роли файтер. У него есть набор спецприемов для привлечения внимания к собственной



Одинокий орк — лакомая добыча для очень одинокой ящерицы.

персоне, дабы руки физически более слабых классов были развязаны.
В чем сложность ситуации? Неумелому танку достаточно упустить призовую ненависть, и ситуация выходит из-под контроля. Затопчете мага — и бригада лишится главной убойной силы, файтеры не справляются, у клирика кончается мана, некому лечить бойцов, партия мертва. Избыточная активность медика чревата его скорой кончиной от метко запущенного копыта, танки остаются без укрепляющих заклинаний и аптеки,

команда вновь истреблена. Плохая экипировка танков? Партия на полу. У мага слишком много осечек при реализации спеллов? Все мертвы. Медик израсходовал всю магию в начале схватки? Заслуженная кончина. Идиот-скаут подобрался к боссу сзади, нанес коронный удар... его стали топтать, клирик пытался спасти геройствующего клоуна, получил сполна, следом ложатся остальные. Вариантов развития событий бесконечно много, но ради благополучного финала приходится относиться к игре очень серьезно. «И это, черт подери, энтертейнмент?!» — возмутитесь вы. Больше похоже на добровольную каторгу, мы согласны. Особенно если девелоперы сознательно усугубляют ситуацию на фронтах. Хотя бы введением коллективной ответственности, совсем по-рабоче-крестьянски. В новой EQ смерть одного участника команды несет ущерб всем — его XP-штраф поровну распределяется между членами концессии. Генетических придурков, упырей-подростков и прочую безответственную шпану вскоре погонят отовсюду — сосредоточенным и деловым мужчинам и женщинам от двадцати пяти до сорока помехи в карьерном росте любимого гном-монаха или клирика-ящера не нужны. Плюс скидка на национальное самосознание. «Он что, обдолбанный или... не американец?» — сокрушалась асоциальному поведению своего скаута одна благопристойная группа в подземелье Wailing Cave. Подлец практиковал leech, то есть присутствовал в группе и задарма получал опыт, не принимая участия в схватках, — просто возлежал на камушке у входа в зону, пока остальные рубили зверье глубоко внизу. Он умудрялся подцепить на ходу сразу несколько групп, которые дружно вколачивали в пол сначала его, а потом всех остальных, терял hate list, путался в лабиринтах и совершал еще много нетипичных для настоящего американца поступков. Что самое удивительное — его терпели!



Именованные монстры особенно неприятны в общении. На них приходится натравливать неубиваемую дворцовую стражу.

Странный шоу-бизнес

Как и мы, рядовые игроки, Sony очень старается. Девелоперы определенно проявили жестокость по отношению к собственной лени, смогли выжать из себя неплохую подборку квестов. Кассовые автоматы с тупыми миссиями из Anarchy Online и Star Wars: Galaxies давятся мелочью от осознания собственной неполноценности — EQ2 не только роскошно обвешивает зоны самыми разнообразными (увы, лишь по форме, но не по содержанию) заданиями, в игре существует вполне связная сюжетная линия. Она аккуратно ведет персонажей по всем возможным достопримечательностям, от воинствующих орков к скелетам и некромантам, через лес пауков, города темных эльфов — словом, демонстрирует выигрышные стороны ландшафтного дизайна, попутно развлекает баснями и одаривает вполне сексуальными, с точки зрения мясоруба, шмотками и обвесами. Даже простое открытие новых зон и уникальных точек в них сопровождается поощрительной инъекцией опыта!

Единственный провал текущей «беты» — полное игнорирование существующей и весьма небезынтересной ремесленнической стороны игры. Несмотря на существование химических лабораторий, кузниц, прялок и дубилен буквально в каждом районе двух столиц EQ2, особого интереса к ним никто не проявляет. Что-то не так: либо охота на монстров слишком уж увлекательна, либо собственноручная выделка гамаш из шкуры броненосца не приносит желаемых дивидендов. Надо больше стараться, миленькие разработчики! Чтобы все только воевали и никто не плел корзиночки из берцовых костей фламинго — это ведь непорядок. Game.EXE обязательно вернется к вопросу с ревизией в одном из будущих номеров. Ждите и старайтесь, как мы.





«Блицкриг-2»
(бета-версия)

Многоликий, как Будда, и большой, как Кинг-Конг, «Блицкриг-2» не знает, что такое спешить. Следующей весной он спустится с холма...

Стратегия
в реальном времени



сайт игры: www.nival.com/blitzkrieg2_ru
разработчик: Nival Interactive (www.nival.ru)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза: 2 квартал 2005 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0b, 2 Гбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Графический движок нового поколения и развитие самых успешных идей оригинального «Блицкрига» помогут вам пережить наиболее драматичные моменты самой кровавой войны прошлого века.

Универсальный солдат

Симметричный ответ «Противостоянию» от «Нивала», «Блицкриг» за каких-то (вы не поверите!) полтора года из голозадого пацана превратился в солидного мужчину: принят критиками, любим в Европах, обзавелся аддонами (четыре уже есть, ждите еще столько же), увековечен в творениях современников («Сталинград», «Карибский кризис», Desert Law, World War I). Между тем великая битва между турками-киприотами из FireGlow и московским «Нивалом» далеко не закончена.

Олег Хажинский

Новая версия операционной системы «Блицкриг» ожидается весной следующего года. «Блицкриг-2» будет щеголять новым графическим движком, откажется от утомительно однообразных «случайных» миссий и приютит армию поклонников многопользовательских баталий на сервере с говорящим названием Nival.NET. Тактика молниеносной войны в исполнении «Нивала» уже доказала свою эффективность, но ситуация на виртуальных фронтах Второй мировой становится напряженнее с каждым днем. Военно-полевые RTS перешли в разряд товаров повседневного спроса, новые звезды на тесном небосклоне зажигаются каждый месяц, старые вот-вот камнем рухнут на землю, только успевай загадывать желания; игроки зажрались, капризничают и хотят спать, они теперь — телевизионные террористы, на пальце кнопка другого канала, а в голове — полная каша. Маркетологи не спят ночей, придумывая, как бы ловчее «отстроиться» от конкурентов,

впрочем, это их проблемы, а у нас свои — во что играть? На стенде CDV «Блицкриг-2» держался скромно, вид имел бледный и застегнут был на все пуговицы — возможно, стеснялся с.в.и.н.с.к.о.г.о Codename: Panzers, которого на Games Convention 2004 раскручивали со страшной силой. В сравнении с детищем венгерского мясокомбината московский интеллигент действительно смотрелся эдаким высоколобым варгеймом: задумчивые танки, потешные пехотинцы, невыразительные пиротехнические эффекты. Что происходит? Возвратившись на родину, я с позволения вышестоящего начальства нагрянул в «Нивал» с внеплановой проверкой.

Мало огня

«Огонь будем менять», — сообщает пиар-босс Дмитрий Колпаков, отправляя к праотцам третий подряд экипаж немецких танкистов. «Тигры» между тем продолжают наступление, один за другим прорываются через хрупкую оборонительную линию англичан и сметают растерявшихся солдат огнем из главного калибра и пулеметов. Бойцы реагируют на такое отношение болезненно — бросаются наземь и пытаются ползти по направлению к ближайшему кустарнику.

Поставленная перед нами задача — спасти от уничтожения склад дефицитных горюче-смазочных материалов — близка к полнейшему провалу. Противник напирает и с севера, и с востока. Бронированные машины неожиданно появляются из-за холмов (да, честное поле зрения; да, и окопавшиеся на гребне песчаной дюны наблюдатели давно мертвы), стремительно вторгаются в наши владения: рвутся к небу расставленные в стратегических позициях бочки, полыхают остовы подбитых грузовиков, центральный склад начал подозрительно дымиться. Все потому, что драгоценные минуты, отведенные на подготовку к вторжению, мы с Дмитрием растратили в праздной, хотя и очень увлекательной беседе о «генеральском» AI и «войне потоков». Конкуренции с «фазами» Codename: Panzers или, скажем, потомками замечательного «В тылу врага» игра не боится. Разные весовые категории. В «Нивале» делают ставку на эпические сражения с участием большого количества бронетехники и людей — речь идет о масштабах батальона, иногда роты, не меньше. Возню с каждым танчиком в отдельности постарались свести к необходимому минимуму: тактический AI довольно умен и самостоятелен, чтобы не обмишуриться в сложной ситуации.

«Блицкриг-2» — не просто набор миссий, связанных между собой белыми нитями сюжета. Игра будет разбита на «главы», внутри которых царит торжество нелинейности. Дмитрий показывает мне стратегическую карту (разумеется, неокончательную): направления ударов, узловые точки миссий. Можно выбрать кратчайший путь к завершению главы, можно двинуться в обход, надеясь получить нужное подкрепление или «открыть» новый тип войск. Нереалистично, зато есть возможность выбора — в пределах одной главы игроку придется полагаться только на свои силы и считать каждый взвод подкрепления. Берегитесь пирровых побед: тот факт, что вы успешно прошли одну миссию, вовсе не означает, что с оставшимися ресурсами получится добраться до победного финала.

Вид от первого лица и макропланы — явно не родная стихия «Блицкрига». В то же время разглядеть все 270 единиц боевой техники в деталях нам позволят.

Модель повреждений танков несколько сложнее, чем «зеленая полоска здоровья», деревья и заборы стонут под напором вездесущих гусениц, а здания заняли выжидающую позицию и разрушаются по заранее согласованному с разработчиками плану.

Микромир

«Блицкриг-2» — это война потоков, — со значением произносит Дмитрий Колпаков, стремительными движениями мыши загоняя войска в грузовики. — Мы не хотим, чтобы игрок бросал миссию, потеряв один танк или пушку». Именно поэтому в игре опыт будет накапливать не конкретный экипаж танка или взвод пехотинцев, а весь класс целиком — скажем, «легкие танки», «штурмовики», «тяжелая артиллерия».

С ростом опыта войска обретут специальные умения. Так, артиллеристы научатся бить «критические» по гусеницам, танкисты — вести огонь на ходу и быстро окапываться, пехотинцы — умело камуфлироваться, устраивать засады, сражаться в условиях плотной городской застройки и т.д. Всего в игре ожидается более пятидесяти различных умений, которые игрок сможет с пользой дела применять в бою. Впрочем, неосторожное обращение с новыми умениями может привести к возгоранию: например, «быстрый огонь» снижает точность стрельбы, и, если противник атакует с большим превосходством... вы просто не имеете права на ошибку, рядовой.

Ассоциации с перками и заклинаниями из РПГ вполне резонны: игра умеет подстраиваться под ваш стиль, развиваясь в интересном вам направлении. Скажем, если вы предпочитаете использовать легкие танки и авиацию, будете получать новые апгрейды и более профессиональные экипажи. Игрок, предпочитающий артиллерию и пехоту, откроет для себя свои, особенные тактические горизонты.

Генеральский интеллект

В игре будет целых два интеллекта: «тактический» и «генеральский». Тактический думает за каждого солдата в отдельности и следит в основном за тем, чтобы боец вел себя на поле сражения прилично: глупостями не занимался, по территории, занятой противником, не петлял, на одном месте, как блохастая собака, не крутился, отступал под превосходящим огнем противника и забрасывал вражеские танки гранатами при подходящей возможности. Генеральский интеллект на такую мелочевку растрачивать себя не намерен. Он думает о том, как выиграть битву, рассуждает в категориях «стратегических точек», «направлений главного удара» и умело распределяет поступающие подкрепления. Соперничать с таким «генералом» иногда не под силу даже самим разработчикам. По вечерам они собираются около центрального сервера и многозначительно смотрят на розетку электрического питания. «Генерал», однако, слишком хитер и без разрешения Орловского к себе никого не подпускает.

«Случайным» миссиям из оригинальной игры, на которых можно было потренировать свои войска, прежде чем бросаться к решающему сражению, решено было сделать ручкой — большинство игроков сочли их однообразными. Взамен авторам пришлось придумать 110 (сто десять) уникальных миссий. Дмитрий уверяет, что среди сотни боевых задач мы не найдем ни одной похожей — каждая миссия окажется для игрока небольшим сюрпризом, откроет игру с новой, неожиданной стороны. Диапазон миссий невероятно широк: от стелс-вылазок в составе отряда специального назначения до масштабных танковых сражений с внушительным списком подкрепления.

Звучит неправдоподобно, если не учитывать масштабы игры. «Блицкриг-2» решил не ограничивать себя рамками одного из популярных театров военных действий, интересы игры охватывают всю Вторую мировую: Европа, Россия, Северная Африка и даже далекие тихоокеанские острова. Четыре кампании (СССР, США, Англия и Германия), 270 типов техники, не считая модификаций и включая корабли и авиацию, 60 видов пехоты. Игра готова для масштабных сражений: дальность стрельбы увеличена на 20%, карты стали крупнее, и двести юнитов на одной стороне — это вполне рядовая ситуация. Тяжело пришлось разве что местным снайперам — самым популярным персонажам первого «Блицкрига». Убийственная в оригинальной игре парочка «снайпер + артиллерия» будет разлучена. Снайперы заметно сдадут в профессионализме и будут перемещаться исключительно под наблюдением старших товарищей из спецназа: инженера-сапера, пулеметчика и артиллерийского наводчика.



Диапазон регулировок местного объектива позволит будущим полководцам видеть картину сражения без купюр.



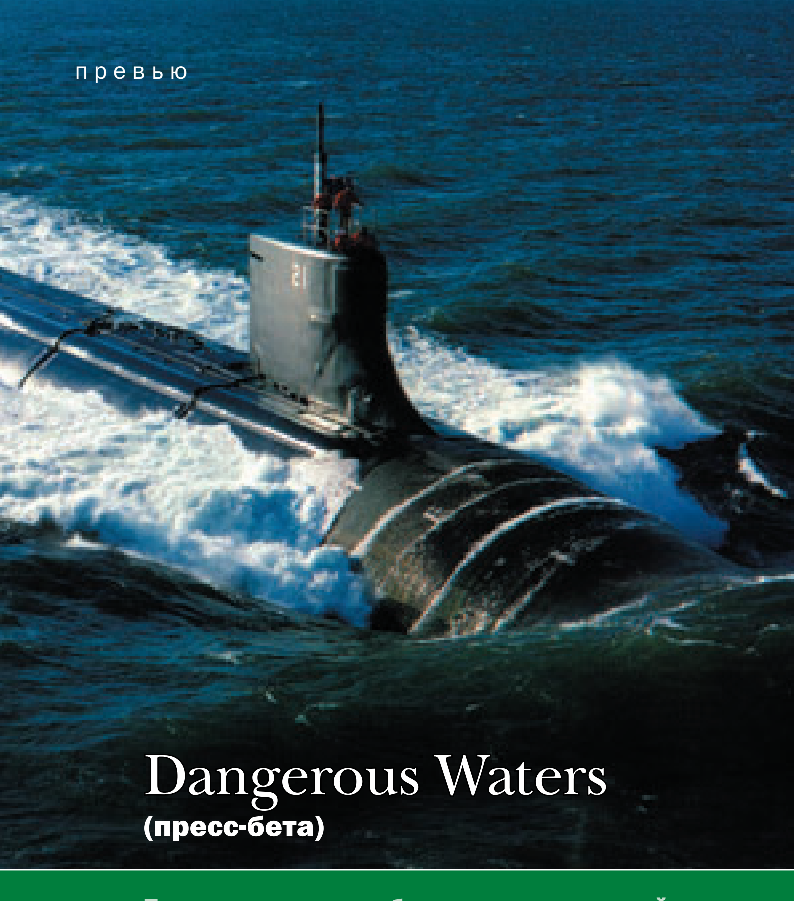
Внешне новый «Блицкриг» почти не отличается от старого — настолько детально прорисованы текстуры. Невероятно, но эту картинку можно повернуть или приблизить одним движением мыши.

Повернуть и приблизить

С физической моделью повреждений все просто: здания готовы дымиться, гореть и частично обрушиваться, но только по заранее согласованному плану — без всяких экспромтов. Лес, столбы, заборы и в неудачном месте складированные бочки, впрочем, готовы отдаться безжалостным гусеницам танков и гнуться под напором ударной волны. Местные пехотинцы и бронетехника отказываются слепо подражать своим голливудским коллегам: в полет с многочисленными кульбитами отправляются нехотя, словно бы говоря: «отстаньте вы со своими детскими шалостями, мы — игра серьезная, у нас аудитория от 15 до 35, война идет, некогда». Зато зоны видимости и линия огня просчитывается, как в самом серьезном варгейме, с маниакальной точностью.

Дизайнеры-перфекционисты и новый графический движок Enigma сыграли с «Блицкригом-2» злую шутку: игра «нарисована» так хорошо, что кажется, будто она осталась в глубоком двухмерье, с намертво приклеенными к ландшафтам домиками, дорогами и зелеными насаждениями. Привыкнув к размытым текстурам 3D RTS новой волны, мы отказываемся верить, что эту красоту можно простым движением мыши ПОВЕРНУТЬ или, скажем, ПРИБЛИЗИТЬ. Но это правда. Впрочем, привычный к местным чудесам Дмитрий Колпаков не злоупотребляет операторской работой. Боевые действия масштабов «Блицкрига-2» требуют видения общей картины, а потому большую часть времени мы будем обозревать окрестности свысока, на баловство с камерой просто не хватит времени.

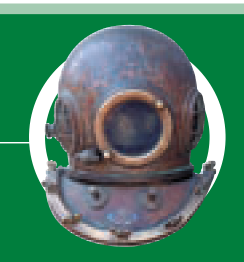
Итак... «Блицкриг-2» все еще находится в поиске собственного «я». Игра уже точно знает, какой она хочет быть в целом: большой и разнообразной; детали пока не в фокусе. Ничто из увиденного мной не окончательно — ни спецэффекты, ни интерфейс управления, ни стратегические карты; нет ясности с пределами наклона камеры, впереди оптимизация графического движка. Закрытое бета-тестирование, которое в «Нивале» начали этим сентябрем, продлится четыре месяца. За это время разработчики вместе с тестерами должны превратить «Блицкриг-2» в место, пригодное для обитания поклонников сериала на ближайшие несколько лет. Весна следующего года... обещает быть жаркой.



Dangerous Waters
(пресс-бета)

Бывают игры, необъяснимые по своей сути. Показать, как из кирпичиков, каждый из которых можно повертеть в руках, образуется нечто магическое, я не в состоянии.

Военно-морской симулятор



сайт игры:	www.scs-dangerouswaters.com
разработчик:	Sonalysts (www.sonalysts.com)
издатель:	Не объявлен
дата релиза:	2005 г.
объем бета-версии:	2 CD

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 550 (рек. Penthium 4 1000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 8x CD-ROM, 590 Мбайт на жестком диске (рек. 1 Гбайт).

Разработчики об игре

Сражения могут достигать жутких масштабов, где десятки соединений атакуют друг друга… Вы правы, одновременно будут происходить несколько стычек — в дополнение к тем, в которых принимает участие игрок, и побоище по обе стороны водной глади не оставит вас равнодушным. И, да, наш движок позволяет справиться с такой экранной активностью и такими виртуальными разрушениями.

Зубы дареной «Акулы»

Я могу привести миллион доводов, подтверждающих собственные восторги, воспеть общую уникальность проекта, упомянуть парутройку мелких деталей, говорящих о глубине симуляторной части, попытаться словами передать ту редкую атмосферу интеллектуального ужаса, что свойственна технотриллерам, не забыв сказать, что и на этот раз редчайший в КИ жанр поднят на новую, ранее недосягаемую высоту. Ашот Ахвердян

Но стоит ли разыгрывать из себя беспристрастного критика? Подводные симуляторы Sonalysts раз за разом вызывают у меня восторженное состояние детской влюбленности в собственные игрушки (а более удаленную от объективной точку зрения трудно себе представить), к тому же у них снова получилось. Да, в этот раз о с о б е н н о! Мне очень нравится та дорога, которой придерживается Sonalysts при создании продолжений. Во-первых, здесь, как говорится, не чинят то, что не сломано, а во-вторых, улучшению внешнего вида игры они уделяют лишь минимальное внимание. Прекрасный способ создать себе все более сплоченный культ, совершенно не попадаясь на глаза широкой публике.

Акула два кило

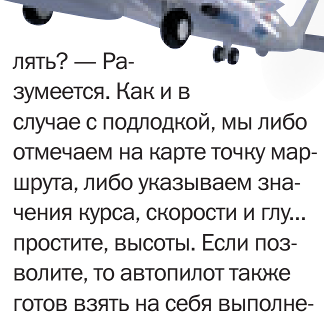
Сперва заглянем в «гараж» Dangerous Waters (DW). В представленном на выбор ассортименте — старые добрые знакомые: американский плавучий компьютер Seawolf и наша «Акула» (экраны управления которыми практически без изменений перекочевали сюда из предыдущей игры — да здравствует верность традициям и преемственность в КИ!), плюс подлодка класса «Лос-Анджелес» (предыдущую тираду про пре-

емственность можно повторить и здесь, только в этом случае те же экраны управления сохраняются уже третью игру подряд!).
В качестве новинки в дело вступает отечественная «Кило» (какая именно? — обе). По сравнению с остальными подлодками «Кило» — образец «лоутека», обвешанный циферблатами сентиментальный динозавр на аккумуляторном ходу с дизельной подзарядкой батарей. Местные «Кило» компьютеров на борту не имеют, буксируемой антенной не оснащены (хотя наши американские союзники могли бы и поделиться — у них-то по две на брата. Это «Акуле» делиться нечем: «у меня последняя!»). Мало того, «Кило» способна вести лишь две цели одновременно (и ходят слухи, что это поклеп на отечественное п/л-строение). С игровой же точки зрения все эти недостатки прекрасно скрашиваются тем фактом, что электродизельные «Кило» (здесь голос надо понизить) ходят тише всех (остальные играбельные лодки — с атомным сердцем). А в этом мире ходить тихо — примерно как в нашем родиться богатым, здоровым, красивым.
Все, что остается для счастья, — голова на плечах.

Какая катастрофа стала причиной ТАКОГО дна, нам неведомо. Но глазу приятно.

Спрут

В другой части «гаража» собрана техника, позволяющая игроку не только покачаться на поверхности, но и взмыть в небо, а именно фрегат FFG Oliver Hazard Perry, противолодочный вертолет MH-60 и четырехмоторный самолетище «Орион» («Become the Master of Orion!»).
Управление воздухоплавательными средствами по идеологии принципиально не отличается от управления подлодками. Да, как MH-60, так и «Орионом» можно командовать с джойстика, но Dangerous Waters все-таки не относится к моделированию летной модели так, как принято в авиасимах, это скорее приятный бонус для моряков. Да, джойстик управляет вашей машиной только тогда, когда вы сидите в кресле пилота, и, как только вы занимаете другое рабочее место, «палочка радости» передается автопилоту. Не беспокойтесь! Парень плохо не сделает, он просто продолжит идти прежним курсом с прежней скоростью. Можно ли им управлять? — Разумеется. Как и в случае с подлодкой, мы либо отмечаем на карте точку маршрута, либо указываем значения курса, скорости и глу... простите, высоты. Если позволите, то автопилот также готов взять на себя выполнение противоракетных маневров и разбрасывания ловушек с отражателями.



Признаюсь, в первый раз получить ракету в бок собственного вертолета было не слишком приятно. А все потому, что долгие часы зубовного скрежета в адрес неугомонных противолодочных геликоптеров, которым подлодка не может ничем ответить, укоренили в подкорке ложную мысль, что вертолетам все можно. Ан нет, и на вертокрылых есть свои охотники, не дающие им сильно расплодиться. И, вися в воздухе, чувствуешь себя нередко не менее беззащитным, чем в лодке. Там хорошо, где нас нет?
Фрегат «Перри» — своего рода «спрут» (в сицилианском смысле слова), нередко делающий черное дело чужими вертокрылыми руками. Если, сидя в кабине 60-го или «Ориона», мы являемся частью команды, прыткими гончими, то во фрегате руководим охотой. Мы не только располагаем данными сенсоров наших воздушных подручных, но и отдаем им приказы — куда бежать и что там делать.
Во фрегате даже привычная работа выглядит иначе: так, на месте вычислителя елозим линейкой по бумаге (линеек у нас целый комплект, словно клюшек у гольфиста, и все нужные).



Разнообразие боеприпасов выросло даже у уже знакомых платформ.

Зерно

Моделирование работы сонаров и распространения звука в воде весьма напоминает то, что было в прошлый раз, — заново привыкать не придется. А вот игровая физика изменилась кардинально. Настолько, что сперва кажется, что подлодка просто игнорирует наши приказы. Нет, никакого бунта, она честно пытается забраться на сотню метров глубже и набрать дополнительные 10 узлов. Просто вокруг не воздух, а мы сидим не в самолете, и все происходит м е д л е н н о. Контраст разителен даже по сравнению с Sub Command, не говоря уж о 688H/К (тамошние подлодки впору называть «подводными вертолетами»).
По общему ощущению, противник стал злее. Если в прошлый раз он прощал не очень грубые ошибки, с удовольствием погибал даже от посланных наудачу в его сторону торпед, то теперь сильно поднаторел в деле ухода от, не любит выдавать себя, атакует не в пример наглее.
В нашем пресс-демо нет ни тренировочных миссий, ни кампаний — только три оди-

ночные миссии. Тем не менее в плане replayability DW уже сейчас на голову (две, три...) превосходит Sub Command. Это раньше после прохождения мизерного количества миссий оставалось только уповать, что кто-нибудь из поклонников сделает нормальные задания (то есть, с одной стороны не рассчитанные на многодневное патрулирование, а с другой — не набитые под завязку техникой), либо загружать миссии собственного изготовления (а это то же, что играть с собою в шахматы). Так вот (уж простите мой неуемный восторг по такому, казалось бы, незначительному поводу), в игре наконец-то появился генератор случайных миссий! DW предлагает выбрать платформу, которой мы будем управлять, тип миссии и примерное место действия. Время действия, стартовое местоположение игрока, союзников, противника и остальной техники в начале задания определяются неким очень многозначным числом (т.н. seed, «зерно»), сохранив которое, мы можем попробовать пройти эту миссию еще раз (ну, или показать ее друзьям). Собственно, это единственный способ войти в то же море второй раз — ведь даже при выборе техники, типа и района задания сгенерированные миссии различаются очень сильно.

Транс

3D-графика... улучшилась. Несколько. Чуть-чуть. Настолько чуть-чуть, что сегодня таких игр уже не делают. Увы! Но при этом, уже на второй день дружбы, я поймал себя на мысли, что мне картинка н р а в и т с я. Помрачение рассудка? Возможно. Художники наконец-то решили привести трехмерное изображение к общему знаменателю с игровыми меню кислотных цветов и кое-где набросали неестественно ярких красок. Дно океана по палитре напоминает место проведения транс-дискотеки, к тому же оно подсвечено даже ночью. Нереалистично? Конечно, но под водой вообще ничего толком не видно, и это же не повод питаться бобами, правда? Зато в минуты затишья приятно смотреть на шейдерную игру преломленного волнами солнечного света на корпусе подлодки, радоваться праздничному виду красочного взрыва («Капитан! Это была наша лодка!»)...



Мой фрегат только что был бессовестно подрезан союзной подлодкой.

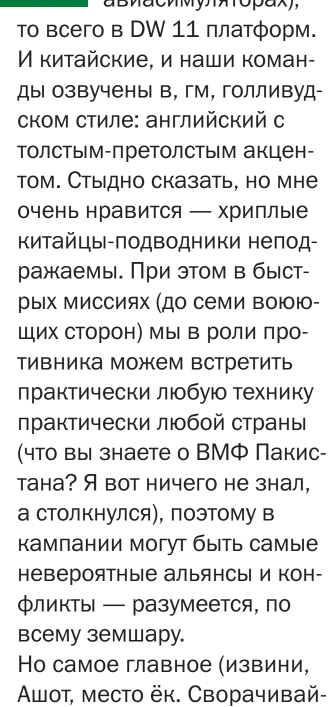
Мы смотрим в этот экран уже семь (!) лет, и все равно интересно. Почему?!

Игра уже укомплектована набором мануалов: десятка полтора подробных руководств по основам управления разными платформами и некоторым вопросам тактики. Обойтись без них нереально, зато они очень четко и ясно написаны, хотя и не объясняют некоторых основ, предполагая, что вам известны, к примеру, азы акустики.

Пакистан слушает

Кратко пробежимся по остальным новинкам. Каждая подлодка обзавелась видом с капитанского мостика. Теоретически отсюда можно передать ПЗРК-привет ненавистным вертолетам, но на практике дураков нет — ни я, ни AI такого маневра не предпринимали, что совершенно естественно. Но как же не хватало вида с мостика раньше, когда, например, надо было принять на борт возвращающихся спецназовцев, а пользоваться читерской внешней камерой не хотелось! Разумеется, мы можем осматриваться с палубы FFG, а также из кабин воздухоплавательных средств. Впрочем, заметим, что с воздуха игра выглядит наиболее неприглядно.

Напомню, что все находящееся за пределами видимости с мостика или из кабины показывается игрой исходя из наших собственных предположений, а не реального положения дел. Иначе говоря, если мы приняли подлодку за самолет, то на экране увидим именно самолет. Как компромисс имеется опция «показывать уничтоженные платформы», когда после истребления объекта мы видим, что же такое было угрохано.



Еще одна инновация — Китай. Обе серии «Кило» (877 и 636) служат не только в российском ВМФ, но и в китайском. Отличия — в наборе вооружений, поэтому если считать разные версии этих лодок (как это принято в авиасимуляторах), то всего в DW 11 платформ. И китайские, и наши команды озвучены в, гм, голливудском стиле: английский с толстым-претолстым акцентом. Стыдно сказать, но мне очень нравится — хриплые китайцы-подводники неподражаемы. При этом в быстрых миссиях (до семи воюющих сторон) мы в роли противника можем встретить практически любую технику практически любой страны (что вы знаете о ВМФ Пакистана? Я вот ничего не знал, а столкнулся), поэтому в кампании могут быть самые невероятные альянсы и конфликты — разумеется, по всему земшару.

Но самое главное (извини, Ашот, место ёк. Сворачивайся. — **Прим. ред.**)...

Рецензии





Главное «мясо» сезона: с размахом, убедительно, мощно! Высадка космических пехотинцев из Warhammer 40K на планету RTS прошла успешно. Инициировать протокол 18.

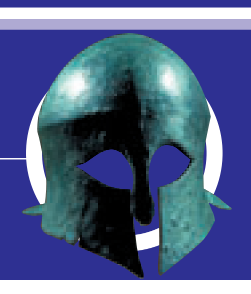
WAAAGH

Об этой игре надо так: роскошным баритоном, сдержанно и несуетливо, с чистыми нотами триумфа, безупречной интонацией и многозначительными паузами, которые говорят больше, чем подразумевают. «ТАСС уполномочен заявить…» Но — некогда. Хочется обратно — Relic наконец-то сделала RTS, в которую можно и нужно играть.

Олег Хажинский

наш выбор

Стратегия в реальном времени



те, кто

ведущий дизайнер: Джей Вильсон (Jay Wilson)
сценаристы: Лусьен Соулбан (Lucien Soulban), Джей Вильсон
ведущий программист: Доминик Мэтью (Dominic Matheiu)
ведущий художник: Энди Ланг (Andy Lang)
композитор: Джереми Соул (Jeremy Soule, www.jeremysoule.com)
разработчик: Relic Entertainment (www.relic.com)
издатель: THQ (www.thq.com)
издатели в России: Game Factory Interactive (www.gamefactory-interactive.com), «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: www.dawnofwargame.com
платформа: PC
дата релиза: Сентябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1400, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0b, 4x CD-ROM, 1,8 Гбайт на жестком диске.

Хватит хихикать. Идите к черту! Да, я купил за 50 долларов кусок формованного олова в красивой коробке, а некий товарищ целый месяц ползал вокруг него с аэрографом, пытаясь покрасить «это» в точном соответствии с кодексом Chaos Space Marines. Нет, это, черт дери, не «какойкрасивыйпупсиксрогами». Это беспощадный и кровожадный демон Bloodthirster, одно из воплощений всемогущего Кхорна, который вселяется в своих последователей прямо на поле боя, вырастая из их тел огненным великаном, и одним ударом своего чудовищного хлыста разрубает бронированный Predator пополам. Для того чтобы хоть сколько-нибудь представить себе эту картину во время партии в настольный Warhammer 40.000, без марки LCD не обойтись. Сегодня у нас появился Warhammer 40.000: Dawn of War.

Осевшая у THQ лицензия с двадцатилетней историей породила на свет множество отличных стратегических игр и один плохой шутер. Все стратегии были походовыми — либо варгеймами, либо тактическими симуляторами. В Relic утверждают, что идея делать следующую после Impossible Creatures стратегию по мотивам Warhammer 40K родилась почти случайно (мало ли у THQ всяких лицензий!), и не последнюю роль в принятии решения сыграл тот факт, что у главного дизайнера Dawn of War Джея Вильсона дома томились четыре готовых армии производства Games Workshop (к концу работы над проектом их стало семь), а более половины дееспособного состава Relic хоть

раз в жизни, но была замечена за столом с кубиками и линейкой в руках.

Протокол 18

По слухам, делать из самого популярного в мире настольного варгейма классическую RTS решились не сразу, мысли двигались в сторону чего-то более солидного, «в стиле Total War», но позже решено было не рисковать — Relic увереннее всего чувствует себя в космосе и реальном времени. Вместить громадье хитроумных настольных правил в прокрустово ложе RTS-формата, разумеется, не удалось — да и не было такой цели.



Бронированные дредноуты без труда сомнут строй орков, а оснащенные ракетными ранцами морпехи в мгновение ока окажутся в глубоком тылу противника. Удивительно, но вся эта орда управляется с помощью трех кнопок.

Разработчики не особенно стеснялись в выборе размеров персонажей. Это милейшее существо — далеко не самый большой юнит в игре.

В настольной игре нет экономики и ресурсов — только очки, на которые «приобретается» армия. Ни в Relic, ни в Games Workshop (которая трудилась с разработчиками «от и до») не могли себе представить космических пехотинцев за валкой леса или вышиванием. Решили так: здания будут десантироваться с орбиты для отверточной сборки силами местных механиков. Другие бы интеллигентно спустили бараки на парашютах или плавно приземлили бы их с помощью каких-нибудь фантастических антигравитационных платформ. В Dawn of War постройки космопехов ВРУБАЮТСЯ в землю с огромной скоростью через четверть секунды после того, как вы нажали кнопку Build. Этот неизменно шокирующий неподготовленных зрителей «импакт» задает настроение и темп всей игре: не будет ни спокойнее, ни плавнее, ни тише. Бесконечная пальба, искаженные помехами радиопереговоры, лязг металла, хруст плоти, рев вечно разъяренных орков, круглосуточный запах напалма, моря крови и сочнейшим басом цитируемое святое писание двадцатилетней давности. Если стало тихо — значит, будет буря. Надежда — первый шаг к разочарованию. Выполняй приказы. Брат Инквизитор следит за тобой. Нет невинности, есть только степень вины. Убей мутанта. Сожги еретика. Очисти планету от скверны. Инициировать протокол 23?

Протокол 23

Возможно, я отчаянно необъективен — мою голову переполняют голоса. Я слышал, что space marines отбирают мальчиков в возрасте десяти лет после тщательной проверки в инквизиции на предмет идеальной генетической чистоты. Что последующая за этим направленная мутация превращает их во взрослых мужчин уже через полтора года. Что космические пехотинцы, в отличие от имперской гвардии, уже не люди. У них два сердца, клапан в горле вместо противогаза, регенерирующийся подкожный слой и столь неуклюжий на вид бронекостюм на сервомоторах, управляемый нервными импульсами пехотинца. Я слышал, что Император, ради которого эти существа без малейших раздумий отправляются в ад, был смертельно ранен тысячи лет назад в схватке с предателем Кхорусом. Что этот беспредельной силы «псайкер» ныне и не жив, но и не мертв, — он навечно заключен в капсуле Золотого Трона, обеспечивая навигацию космических кораблей Империи через «варп». Я слышал, что никто до сих пор не может объяснить происхождение орков. Что этих неуемной ярости существ невозможно убить — их кровь содержит в себе споры, которые, очутившись в земле, прорастают в нового орка. Что орк растет всю жизнь, с летами темнеет, а значит, самый большой и темный среди них — наверняка Warboss. Что в бронированных недрах шагающего исполина эльдаров Wraithlord заключена душа погибшего в бою воина, и машина слепа, и душа видит только души, а следовательно, машину можно обмануть...

Чтобы играть в Dawn of War, знать все это не обязательно. Однако авторы глубоко «в теме», и если вы возьмете за труд настроиться на их волну... Достаточно посмотреть вступительный ролик, от которого (и поделом) не дают при первом просмотре отмахнуться кнопкой Esc. Не могу припомнить другого случая в медпрактике, чтобы разработчики столь органично, с такой видимой радостью ворочались в материале. Dawn of War откровенно, простите, прет от самой себя, и каждый из нас по эту сторону экрана ощущает давление свирепой, тяжелой силы. Или это эффект недавно установленной системы 5.1?

Протокол 27

Dawn of War не пытается учить RTS жизни — игра помогает материаль-

но. Экономить не стали: графический движок на уровне лучших мировых, качество текстур — избыточное, крупные планы — не вопрос, пиротехнические эффекты — запредельные, а по количеству анимации на см поверхности монитора игра бьет все рекорды. Такого мы еще не видели: похожий на пришельца из «Войны миров» Wraithlord поливает обезумевших от страха орков из огнемета, затем хватает самого везучего за шиворот, раскручивает над головой, с хрустом ломает хребет (рейтинг «M», друзья: кровь, членовредительство) и забрысывает далеко-далеко. Теперь представьте, что орков на экране сотня, ходячих машин смерти — пять, а частота кадров — восемьдесят в секунду. Что мы имеем? Имперский танк Predator после глубокого тюнинга вращает во все четыре стороны лазерными пушками: пока главный калибр «гасит» проходящих мимо критической точки коммандеров противника, остальные с успехом отбиваются от заходящих с тыла хулиганов. Попавшая в гущу сражения ракета разбрасывает воинов во все стороны, не щадя ни своих, ни чужих. Ракетная батарея по периметру базы в буквальном смысле не даст подняться вражескому коммандеру на ноги. Даже рядовой морпех из принципиальных соображений не согласен подходить к вопросу формально — владеет приемами ближнего боя и старается двигаться не слишком однообразно. Интерфейс управления практически полностью скопирован из WarCraft 3. Игры вообще похожи: управление, темп, потешно скачущие между миссиями неуклюжие большеногие персонажи. Круг замкнулся: Relic активно использует опыт игры, чьи авторы находились под очевидным влиянием творений Games Workshop. Впрочем, без интересных решений не обошлось. Мораль противника легко подавляется с помощью огнеметов и снайперских винтовок. Деморализованный враг не обращается в бегство, как в Warhammer: Dark Omen, но эффективно сражаться уже не в состоянии.



Попавшие в окружение эльдары, скорее всего, погибнут. Но перед этим их пси-фокусы как следует подпортят кровь оркам.



Эльдаровский Wraithlord устраивает оркам последний в их жизни аттракцион.

Еще один привет из настольного далека: кратеры, развалины и каменистые участки служат хорошим укрытием для групп пехотинцев. По старой RTS-памяти игрок плевать хотел на эти отличия, но жизнь — со временем — научит выбирать безупречные с тактической точки зрения позиции.
Нет микроменеджменту: юниты перемещаются исключительно в группах и генерируют подкрепление прямо на ходу — только успевай нажимать на кнопку. Как это удобно, словами не описать. На экране творится сущий ад, полсотни пехотинцев при поддержке тяжелой артиллерии валят очередной сверхюнит размером с экскаватор, а игрок тем временем спокоен, как скала, — вся его сила в четырех «горячих клавишах» и волшебной кнопке «++». Местных героев, канонизированных в «Сорокотысячнике» коммандера и библиотекаря, обухом не перешибешь. Даже в одиночку они способны справиться со средних размеров армией орков, а после смерти мгновенно возвращаются на поле боя в орбитальной капсуле. Как и почему — не важно. Важно, чтобы дискотека не закрывалась, и Dawn of War в состоянии об этом позаботиться.

Протокол 32
Блестящий старт. Впрочем, о финише говорить еще рано. У игры есть один серьезный недостаток: ее мало. Где контент? Одиночная кампания состоит из одиннадцати миссий, на уровне сложности Normal проходится за несколько дней и заканчивается в тот самый момент, когда игрок разогрелся и готов к освоению стратегических тонкостей управления эльдарами, орками и культистами Хаоса. Увы, в «сингле» только мор/космопехи.
Горечь разочарования способен подсластить многопользовательский режим: словно извиняясь за собственную нерасторопность, Relic встроила в skirmish подробные обучающие миссии для каждой расы. Редактор сценариев не завезли. Карт немного, но на первое время хватит. На Easy боты едва ли способны передвигаться, однако в двух следующих за «нормальным», даром что не жульничают, могут закатать в бетон любого (ну, почти) «киберспортсмена». Аксакалы рекомендуют записать подобную экзекуцию на местный видеомагнитофон и потом просматривать в режиме замедленного воспроизведения с карандашом в руках — до того хорош.
Лености разработчиков есть еще одно объяснение: как и Games Workshop, THQ/Relic будут продавать нам Warhammer 40.000 маленькими порциями в красивых коробках. Мы, если честно, не против. А также: с Dawn of War Relic успешно преодолела комплекс «мы сделали Homeworld». Революций больше не будет. Присоединяйтесь, барон.



Шедевр!



Те, кто

ведущий дизайнер: Патрик Фуатье (Patrick Fortier)
ведущий художник: Паскаль Бланше (Pascal Blanshe)
ведущий программист: Николя Бодет (Nicolas Beaudette)
сценарист: Мари де Марль (Mary deMarle)
звук: Мэтью Дженсон (Mathieu Jeanson)
музыка: Джек Уолл (Jack Wall)
разработчик: Ubisoft Montreal (www.ubi.com)
издатель: Ubisoft (www.ubi.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: www.mystrevelation.com
платформа: PC
дата релиза: 28 сентября 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 700, 128 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 4x DVD-ROM, 3,5 Гбайт на жестком диске.

Белый кролик

MYST IV: Revelation — абсолютный шедевр. Не верьте циникам и недоброжелателям, не верьте бледным скриншотам и чудовищной демо-версии. И пусть брат Миллер был здесь всего лишь актером и консультантом, а изготовившая MYST IV студия Ubi-Монреаль сделала себе имя на экшен-играх, все это не важно. Чудо происходит вопреки всему, такова уж его природа.

Ашот Ахвердян

То, что произошло после выхода первого MYST, — какой-то театр абсурда. Все, что делало ту игру шедевром, набежавшими последователями постепенно было не просто доведено до полного изнеможения, но и вывернуто наизнанку. Посещение невероятных, доселе невиданных миров, столкновение со странными, ни на что не похожими, потусторонними загадками… все пропало. От многократного ученического переписывания «под копирку» жанр лишился самой своей сути: духа открытий, постоянного удивления от окружающего мира. Решение сотни однотипных пазлов в как-две-капли-мирах — занятие не менее тоскливое, чем отстрел сотни однотипных монстров в стандартных коридорах. В цветущий сад пришли пять миллионов человек — теперь там ничего не растет. Осталось только пять миллионов огорченных людей.

Демо-версия лишила всякой надежды. Мутная, расплывчатая картинка, обычные, сто раз виденные декорации, совершенно беспомощная загадка детсадовской сложности и примерно такой же тривиальсноит. А почему вместо традиционного маковского курсора перед нами отплясывает рука из «Семейки Аддамсов»? И что это… инвентарь?! После такого от релиза можно было ждать чего угодно: DOOM-вставок, экономики и сбора ресурсов, прокачки скиллов… Я не мог понять одного: о какой надежде на лучшее говорила коллега? Теперь понял. Это женская интуиция, коей я волею природы лишен.

В чем здесь фокус

Мутная картинка в игре со столь большим бюджетом, в игре, которой мало одного DVD, — это и впрямь... нечто. В печальных раздумьях мы осматриваем окрестности, и вдруг... подождите, только что эта скамейка была размазана по экрану, а сейчас она смотрится отчетливо, видны малейшие детали, мельчайшие шероховатости! Поднимаем взгляд — скамейка снова расползается в неясное пятно, но вот горы... горы на заднем плане обретают четкие очертания, а ведь только что, когда мы осматривали скамейку, они были лишь пятном, на фоне которого...

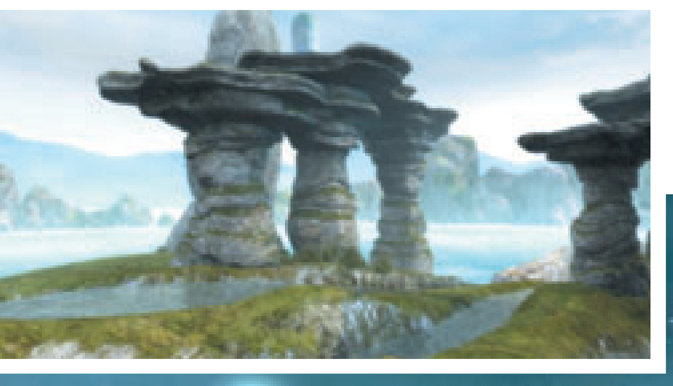
Внезапность открытия ошеломляет. Нечеткость изображения моментально перепрыгивает из дела об огородной халтуре художников в почетный разряд технических инноваций. MYST IV взялся отобразить глубину резкости, и для этого ему очень нужна ваша помощь. Игра предполагает, что ваш взгляд направлен ровно в ту точку, куда указывает курсор. Если вы рассматриваете стену, стоящую перед вами, то движок гарантированно не ошибется с выбором фокуса, а вот если вы вперились в окно, то он пытается угадать, осматриваете ли вы пейзаж снаружи или же оконную раму — и здесь речь может идти о сдвиге курсора на пиксель-другой. И как ни пытайся смотреть точно в курсор, мы не можем перестать шевелить глазами, разглядывая мир мышью. Конечно, эффект глубины резкости можно отключить из меню, но лучше этого не делать — иногда он помогает игре дать настолько реальную картинку, что дух захватывает. Я серьезно.

Но это не все. Живая картинка из игры бесконечно выигрывает у статичных скриншотов за счет того, что она... живая. Конечно, анимационные вставки были и раньше, но здесь их просто невероятное количество: вокруг нас снуют многочисленные удивительные животные, в небесах порхают птицы, у любого дерева слегка дрожит листва...

А еще игра творит просто удивительные вещи с освещением: над нами ползут облака — и окружающий мир то залит ярким солнцем, то попадает в тень. Когда мы поворачиваемся лицом к солнцу, то и картинку словно заливает ярким летним светом. Очень часто MYST выглядит более реальным (точнее, более кинематографичным, как бы ни было затаскано это слово), чем любая другая игра вообще. Я отправился за нужной подсказкой, но поймал себя



Чуть колышется вода, плывет дымка, кругом снуют мошки, покачиваются странные растения... невероятное чувство погружения.



На слабом ветру нередко слезятся глаза.

на том, что уже минут пять не двигаюсь с места, наблюдая с уступа горы за бесконечным движением океанского прибоя внизу... В таких случаях (то есть если мышь не двигается пару секунд) игра услужливо убирает курсор с экрана.

Тропою Муга

Создателям загадок для свежего «Миста» не позавидуешь. Современная традиция не поощряет превращение квеста в набор непонятно откуда взявшихся головоломок, а потому последние не только должны быть оригинальны, интересны, корректны и в меру сложны, но еще непременно должно быть логичное объяснение того, откуда в данном месте взялась данная загадка, почему ее условия именно таковы, почему подсказки находятся именно там, где мы их нашли, и т.п. Невероятно, но у них все получилось!



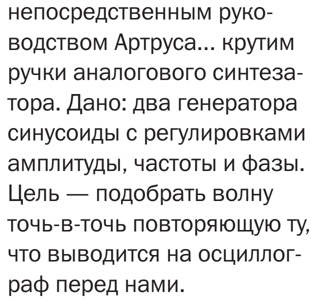
Теперь мы можем смотреть в любом направлении даже во время поездок на лифтах и т.п.

Конечно, без традиционных кодовых замков не обошлось. Но здесь мы понимаем не только то, почему на этом месте вообще оказался кодовый замок, но и почему его открывают именно эти символы, почему мы нашли подсказки именно там, где мы их нашли, зачем была сделана та запись, с помощью которой мы смогли найти ту подсказку... Изготовление многоступенчатых и при этом поддающихся доскональному объяснению загадок — это уже высший пилотаж.

Другая часть пазлов — удивительные камерные алмазы, сделанные в духе и на уровне первого MYST. Ностальгию вызывают невообразимую! Вот оно, сочетание свежести, логичности простоты и неочевидности, а ведь казалось, что такого больше не будет, никогда.

То, что загадки удались, становится очевидно сразу же по прибытии, когда мы под





непосредственным руководством Артруса... крутим ручки аналогового синтезатора. Дано: два генератора синусоиды с регулировками амплитуды, частоты и фазы. Цель — подобрать волну точь-в-точь повторяющую ту, что выводится на осциллограф перед нами.

Здесь, кстати, очевидно идеологическое отличие MYST IV от, скажем, Riven. В последнем нас оставили бы с осцилляторами наедине, и мы, сжав зубы, боролись бы с задачей неделями. В этой же игре, когда нас направляет Артрус, мы справляемся довольно быстро, успев разобраться с условиями, оценить сложность поставленной проблемы, получить удовольствие от проб и ошибок, и успешно решить ее до того, как загадка станет утомительной.

Дизайнеры настолько уверены в себе, что кое-где в игре встречаются шахматные доски с расставленными позициями. Мы холодеем — неужели авторам откажет чувство прекрасного и они опустятся до шахмат и прочих «пятнашек»? Но нет — это лишь кокетливый элемент декора. Все в порядке, можете нам верить.

Удивительно, но в демоверсию попал единственный неудачный пазл игры. И как только происходят такие вещи!

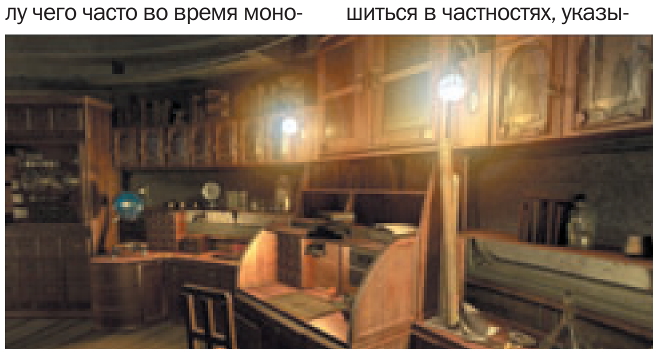
Надо еще отметить, что игра совершенно не злоупотребляет пиксель-хантингом. Нет ничего проще, чем спрятать какую-нибудь нужную активную точку там, где ее легко пропустить, тем самым удлинив прохождение за счет долгих часов ощупывания игроком самых дальних углов игры. В MYST IV такой путь сознательно отвергли. Конечно, иногда приходится повозить мышкой в поисках нужной точки, но это случается лишь тогда, когда ее наличие оправдано и, при определенной внимательности с нашей стороны, очевидно. Таким образом, игра дезавуирует непременное обползание на коленках всех 360 градусов каждого экрана, способное превратить пребывание даже в самом красивом мире в суровое подобие генеральной уборки. Отсутствие горы на плечах дает спокойно наслаждаться пейзажами, не боясь пропустить что-то важное в том случае, если не заглянешь под каждый встреченный куст.

Все любят маленьких девочек

Инвентарь здесь и правда есть, но он ограничен тремя

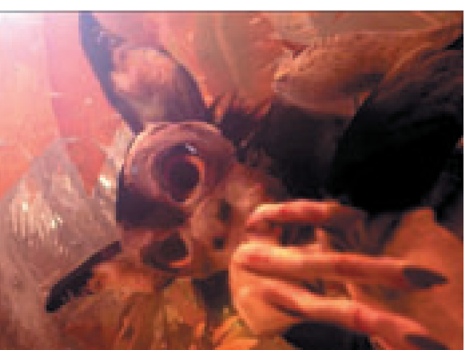


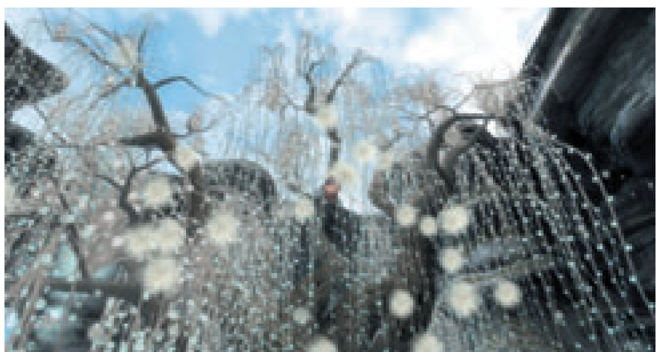
предметами. Во-первых, нам дан фотоаппарат (к слову, в золотую эпоху квестов эти устройства изредка встречались в MYST-клонах, о чем сегодня уже мало кто помнит). Во-вторых, дневник-фотоальбом, очень полезная штука, позволяющая подписывать отснятые кадры. И третий предмет — мистический амулет, транслирующий воспоминания, связанные с тем или иным местом или предметом. Иногда это только слуховые флэшбэки, а иногда нам подаются FMV. Возвращение полноэкранного видео получилось триумфальным. Актеры прекрасно справляются со своими ролями, причем чем важнее роль, тем лучше они играют. Все персонажи прекрасно вписаны в окружающую обстановку, поэтому никакого диссонанса между ними и окружающей отрендеренной действительностью нет, а ролики в свою очередь идеально вписаны в общую панораму, в силу чего часто во время монолога встреченного персонажа нам позволяют смотреть куда-то в сторону. Но мы этим не злоупотребляем, все-таки отворачиваться от собеседника невежливо.



Рабочее место Артруса. Сейчас появится сам хозяин.

Можно ли быть еще ближе к природе?





Как, по-вашему, выглядит рай?



Игра опровергает тезис о статичности картинки плоских квестов, но, увы, скриншоты этого передать совершенно не в состоянии.

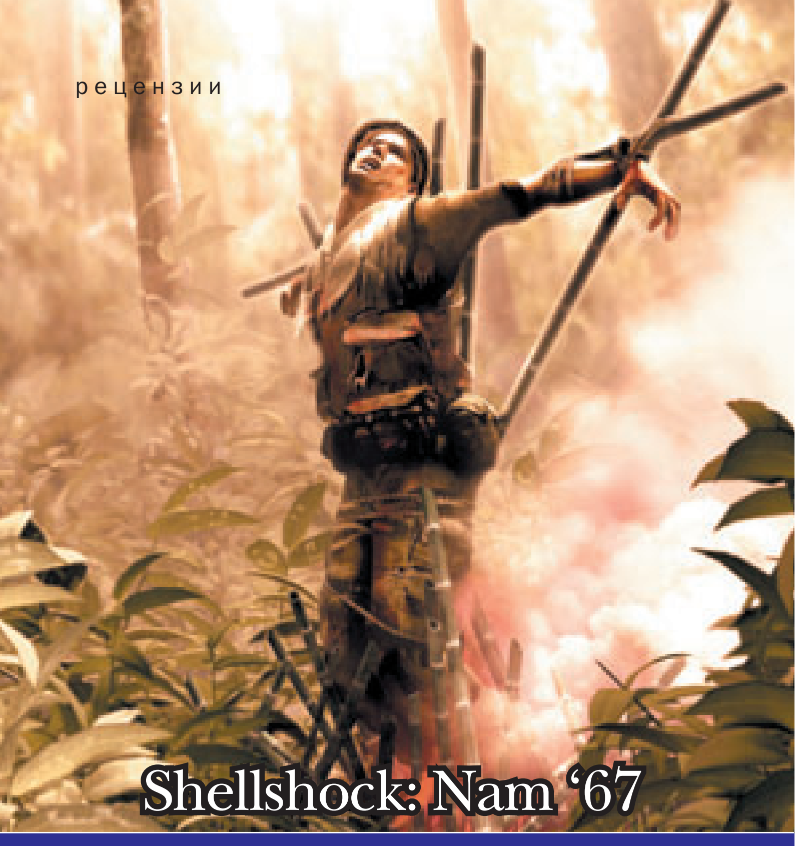
В игру нас привозит маленькая девочка со странным именем Йееша, дочь Артруса. В первые минуты она будет нас сопровождать, объясняя, как делать фотографии, как манипулировать с журналом, а потом, потянув за ручку, открывающую дверь, позовет нас в дом, на встречу с отцом. Мы пойдем, повторяя те же действия, — словно за белым кроликом в страну чудес. Она расскажет нам про условия второй загадки, позовет посмотреть на геккона (если решите не сразу пойти на зов, а заглянуть еще куда-нибудь, то геккон убежит, о чем Йееша вам с огорчением сообщит), а потом...

Ретроспектива

Можно очень долго копошиться в частностях, указывать на улучшенный zip-mode, на встроенную систему подсказок (хотя нельзя сказать, что загадки в игре были очень сложные, тем более для тех, кто самостоятельно одолел тот же Riven, но ведь для кого-то MYST IV может оказаться первой игрой, да?), рассказывать о музыкальном сопровождении... но не это главное. MYST IV взял, пожалуй, самую высокую планку для игр вообще — он стал много большим, нежели просто суммой своих, пусть и по отдельности великолепных частей. Игра ожила.

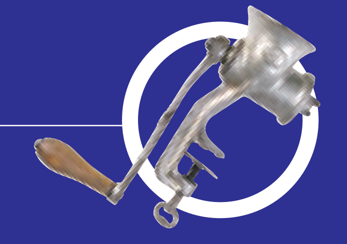
Она возвращает нас к тому, с чего начался сам жанр. Который снова дарит ни с чем не сравнимое ощущение открытия нового мира, когда даже и подумать не можешь — а что же там, за поворотом. Когда идешь вперед, зная, что возможно любое чудо. Когда удивительное происшествие случается там, где ты его совершенно не ждешь, и мы застигнуты врасплох, удивлены, обрадованы, ошеломлены... Когда вы в последний раз испытывали подобные эмоции в игре этого жанра? вообще в какой-нибудь игре? Мы взмываем куда-то ввысь, мы падаем в глубины, мы проносимся сквозь скалы и время. А между тем едва ли не каждый кадр достоин длительной медитации. Можно бесконечно наблюдать, как тени от облаков ползут по горам. Смотреть на то, как клубится пыль в солнечных лучах, падающих внутрь остова корабля, пока тот медленно покачивается на прибое, и внутри него эта медлительная качка едва заметно смещает и нашу точку зрения. А ветер в это время носит по полу обрывки бумаг, а снаружи то и дело пролетают птицы, пикируя вниз за подплывшей слишком близко к поверхности рыбой. Обходишь те места, где уже бывал, красоту которых не успел по достоинству оценить, будучи поглощенным лихорадкой решения очередной задачи.

Не так уж много существует игр, которые можно было бы привести в качестве аргумента в поддержку тезиса, что КИ — это искусство. MYST, Riven — и теперь в один ряд с ними можно поставить MYST IV. Просто невероятно.



Занятно оформленная аркада про Вьетнам: кровь, зернистая картинка и нехорошие слова, никак не подкрепленные геймплеем. Если у солдатиков Medal of Honor начнут взрываться головы, взрослой игра от этого не станет. Впрочем, на ПК Shellshock еще можно использовать.

Шутер



Те, кто

ведущий разработчик: Арьян Брюссе (Arjan Brussee)
ведущий программист: Йоррит Рауве (Jorrit Rouwe)
арт-директор: Матайс де Йонге (Mathijs de Jonge)
сценарий: Мэттью Костелло (Matthew Costello)
музыка: Джон Ли Хукер (John Lee Hooker), The Monkees и др.
разработчик: Guerrila Games (www.guerrilla-games.com)
издатель: Eidos Interactive (www.eidos.com)
издатель в России: «Новый диск» (www.nd.ru)

сайт игры: www.shellshockgame.com
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
дата релиза: Сентябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2400), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт) и поддержкой T&L, DirectX 8.1, DVD-ROM, 3 Гбайт на жестком диске.

Краткосрочники

Я помню шок, момент истины... Проверка нейтральной деревушки к северу от границы с Камбоджей. Лейтенант, пара рядовых первого класса, веселая стайка краткосрочников, в которой без труда удается вычленить только что прибывших на бойню «черри» — по разлагающим антимилитаристским надписям на касках.

Фраг Сибирский

Крестьяне, курочки, коровка. Лениво постреливаем по живности. Лейтенант добро, по-отечески журит, ребята улыбаются. Вдруг: суматоха, кто-то куда-то метнулся, пара выстрелов из кустов, вопль «они вооружены!»...

И все краткосрочники, страшно матерясь, начинают ИЗНИЧТОЖАТЬ ни в чем не повинных крестьян. Взрываются головы, летят конечности, из девиц в плетеных конических шляпах выплескиваются на песок ведра крови; наконец, огонь прекра-



щается, джи-ай перезаряжают винтовки и спокойно озирают место происшествия. В любой другой игре за подобным массакром последовала бы скорбная вывеска «Миссия провалена». В Shellshock: Nam '67 над дымящейся окровавленной деревенькой воспаряет другой, более близкий к первоисточнику текст: «Жители пересчитаны».

Колеса

Nam '67 — Вьетнам, воспетый в традициях Manhunt. За последние два года про бег сквозь джунгли сделали добрую дюжину шутеров, но все они оказались бескровными. Даже такой монстр, как Battlefield: Vietnam, при всем его потакании лучшим кинообразам, был абсолютно стерилен...

И вот перед нами война, снятая нервной любительской камерой. Разработчики из Guerrila Games хорошо изучили творчество Rockstar North (и пригласили сценариста DOOM 3 писать диалоги). Магия траченной молью картинки, дрожь в руках оператора, загнанного в стальное чрево десантного самолета над враждебной территорией, реалистичная раскованная речь необремененных высшим образованием афроамериканцев... Все это легко узнаваемо. На том и стоят современные «игры для взрослых». Картинку жестоко изувечить. Ролики снять и озвучить так, чтобы даже Оливер Стоун мучительно, до кончиков ушей покраснел. Свирепая эксплуатация? Безусловно! В первой же скриптовой сцене Nam '67 взвод американских солдат с душераздирающими криками гибнет под чуть неточно сброшенным напалмом. Эту игру трудно назвать приятной и ненавязчивой. Плененные вьетконговские офицеры вышибают себе мозги (крупным планом), вьетконговские солдаты рубят мачете вяло отмахивающихся автоматами джи-ай (очень крупным), во время заданий мы персонально убеждаемся в идиотизме лейтенантов и подвергаемся психологическому давлению со стороны рядовых первого класса, а на базе постигаем простые радости декседрина, темазепама и широкого ассортимента порнографических открыток.



Узкий туннельчик, исправно выскакивающие из него тощие вьетконговские девицы... С винтовкой жизнь во Вьетнаме прекрасна и удивительна даже для человека с надписью «раздолбай» на каске.



И до чего все-таки красиво отряд уходит в джунгли... Амфетаминов на дорожку? Хорошо хоть не слышно, как РПК отзываются об отставшем «черри».



Из прочих духовных удовольствий — тесное общение с симпатичными медсестричками в госпитале, битком набитом человекоподобными обрубками. В Nam '67 играешь с чувством легкого стыда, а когда приходит пора писать про Это Дело, ты таращишься на клавиатуру большими круглыми глазами и сомневаешься, можно ли передать увиденное словами.

Пахнет бензином

Можно. Во всяком случае — большую часть увиденного. В этом-то и заключается проблема, не так ли? Nam '67 — всего лишь шутер от третьего лица, одновременная разработка под PS2, Xbox и PC. Под взрослой оболочкой таится безалаберная, условная, одноразовая вещь.

На PS2 и Xbox играть в Shellshock невозможно не по каким-то морально-эстетическим соображениям, а по куда более банальной причине: нечем целиться в выскакива-

Мнение об игре

«Shellshock — спекуляция на ужасах войны. Сцены насилия гипертрофированы, кровь хлещет через край, но они не оказывают никакого влияния на сюжет и геймплей. Вот что получится, если совместить на одной картинке садиста, нож и беспомощную жертву!» — Айван Сулик (Ivan Sulic) с сайта IGN, самый, похоже, бестолковый рецензент на планете Земля, на сей раз довольно точен. Рейтинг: 5,8/10.

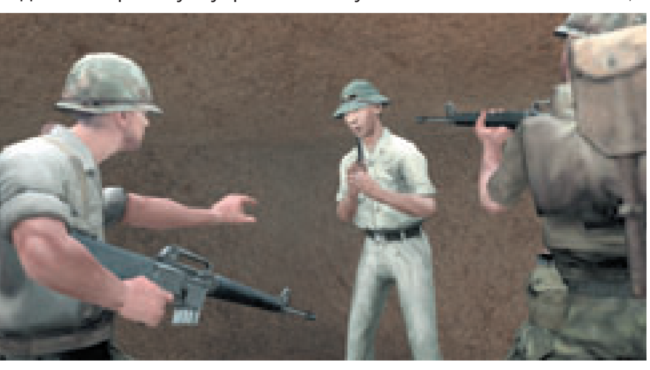
ющих из зарослей вьетнамцев. О, здесь очень густые и сложные заросли. Это самый красивый Вьетнам из тех, в какие я играл. Джунгли пульсируют, переливаются красками, буквально набрасываются на тебя с экрана. Какой туман! Какая листва! Какие травы! И в них мелькают десятки худосочных человечков, которых надо вылавливать и поражать одиночными выстрелами из винтовки. Каждое попадание вызывает чувство глубокого удовлетворения, ибо спецэффекты для Guerrila словно сам Том Савини кропал. Попадаешь в голову — голова лопается, как арбуз. Попадаешь в руку — нет больше руки. После выстрела в живот кровь хлещет, точно из шланга.

Но геймплей Nam '67 прочно застрял где-то на середине нелегкого пути между Hidden & Dangerous и Medal of Honor. С одной стороны, можно собирать оружие с мертвых тел, миссии довольно разноплановы. То пробираемся в глубокий тыл, прижимая к организму нечто с длинным глушителем. То, в сцене не менее хрестоматийной, чем зачистка нейтральной деревушки, ползем по освещенному свечами в нишах туннелю с автоматическим пистолетом в руке. То отстреливаемся из пулемета от выбегающих из джунглей оголтелых смертников.

Все это, заметьте, без особых скриптов. С другой — в любом отдельно взятом боевом моменте мы делаем ровно две вещи. Первая: становимся на колено. Вторая: скрупулезно палим во все, что. Перестреляв все, что, закидываем гранату в укрепление, освобождаем пленного, находим маленькую красную книжечку или совершаем еще что-нибудь общественно-полезное.

Иногда того, что движется, мало. Чаще — много, и стрелковые сессии растягиваются на десятки минут. Напарников убить нельзя — шальные пули сшибают краткосрочников на землю, они встают, отряхиваются и снова лезут под пулеметы. Движок Nam '67 в меру сложен для ориентированной на консоли игры, он честно эмулирует ландшафт, взрывы, пулеметные гнезда и десятки вьетконговцев (это не передвижные декорации с тремя статистами, как в Pacific Assault), на нем вполне можно было бы сотворить тактический шутер если не уровня Battlefield, то Hidden & Dangerous...

Но никаких тактических хитростей здесь нет и в помине. На этих землях творится брутальная аркада, тир Medal of Honor! Мы не управляем действиями краткосрочников, рядовых первого класса и уж тем более лейтенантов, не участвуем в дуэлях. Если мы хотим убить вьетконговца — мы его немедленно убиваем. Проигрываем, лишь выскочив под пулемет, пав жертвой возмутительного численного превосходства либо наступив на растяжку. Кстати, растяжки и бамбуковые колья — верх изобретательности девелоперов. Под ловушками с кольями надо проползать на брюхе. Растяжки обезвреживать во встроенных мини-пазлах. Да-да! В разгар патрулирования мы откладываем управление бойцом в сторону, дабы за ограниченное время отстучать правильную комбинацию стрелочек. Не набрали — граната взрывается, все (на серьезном уровне сложности) погибают.



«Не делай этого, брат по разуму! У тебя еще вся жизнь впереди!» Ну, вообще-то, рядовые первого класса читают несколько другой текст. Да и Nam '67 не та игра, в которой кто-то что-то не делает.

Истеричные девицы вообще не отличаются особой меткостью. А тут еще шляпа! Давит на мозги.

Без погон

Официальный лозунг Nam '67 — «забудь о медалях, забудь о подвигах, просто выживи!» Насчет медалей и подвигов подмечено верно. Разработчики выбрали новый вьетнамский ракурс, они показали нам невиданное ранее нечто. Медали медалями, подвиги подвигами, но когда камера медленно отъезжает от лица вражеского генерала и мы видим, что генерал держит в одной руке мачете, а в другой отрезанную голову... Тогда, друзья мои, у нас возникает совершенно неожиданная мотивация. Американцев здесь пытают долго и шумно, вьетнамцев долго и шумно пинают ногами. Главного героя очень негероически уязвляют в задницу. Но все это — ро-ли-ки, cut-scenes, которые при всей их нарочитости хороши, но игры не делают... Остается гемплей, то самое тоскливое монотонное выживание.

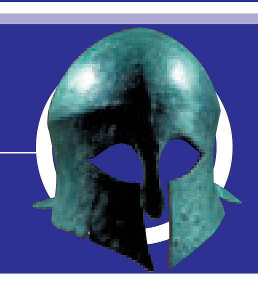
Штука в том, что в военные шутеры мы играем ради красивых медалей и невероятных подвигов. Отказавшись от них, Guerrila сделала необычный военный шутер, оригинальный военный шутер, провокационный военный шутер... но и страшно скучный военный шутер. Голое выживание интересно лишь в условиях максимального реализма. Nam '67 не тянет на Raven Shield или Full Spectrum Warrior ни физической моделью, ни интеллектом противников или союзников, ни даже дизайном карт, по большинству из которых мы движемся по очень узкой дорожке. Это милая аркада, в которой не происходит ничего истинно аркадного. У серьезно поданной игры должно быть серьезное содержание.

Rome: Total War

Практически Игра Мечты. Даже две с лишним — в одной.



Стратегия в реальном времени, походовая стратегия



Те, кто

ведущий дизайнер: P.T. Смит (R.T. Smith)
ведущий программист: Джером Грэсдайк (Jerome Grasdyke)
ведущий художник: Кевин Макдауэлл (Kevin McDowell)
композитор: Джефф Ван Дик (Jeff van Dyck)
разработчик: Creative Assembly (www.creative-assembly.co.uk)
издатель: Activision (www.activision.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: www.totalwar.com/community/rome.htm
платформа: PC
дата выхода: 22 сентября 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 3/Radeon 8500 с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0b, 8x CD-ROM, 3,4 Гбайт на жестком диске.

Ave, Caesar!

Эта игра — Morrowind среди стратегий. С одной стороны, выходящие за пределы жанра сравнения некорректны, с другой — совпадает порядковый номер в соответствующей серии, сопоставимы время и усилия на изготовление. То же и с качеством: Rome: Total War безупречна и будет нетленной даже в качестве святых мощей. Правда, это еще очень нескоро.

Николай Третьяков

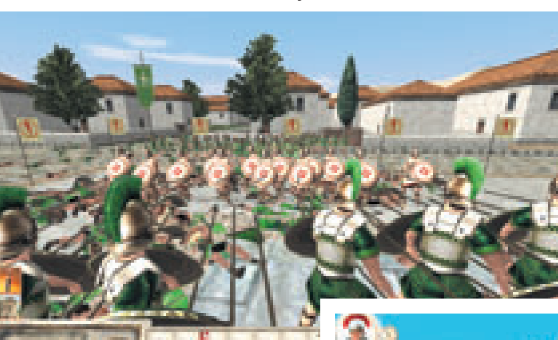
К Rome: Total War (RTW) можно придраться только по смехотворным поводам. Например: когда еще в заставке игра старательно демонстрирует брутальность, отпугивая мам мальчиков (mammalchik means little mammal in Russian) культурно-специфической резней, бок о бок со злодействующими галлами бегут собачки, в которых по сухой конституции и немалым размерам легко распознать гигантских предков современного ирландского волкодава (измельчавшего всего-то до метра в холке). А на поле боя wardogs выглядят почему-то как ротвейлеры, хотя на последних должны походить только германские хунды, а не римские канисы-фамильярисы (предки мастифов)... Чувствуете полную неконструктивность и вздорность критики? К тому же внешне одинаковые собаки разных народов в игре ощутимо различаются по тактико-техническим характеристикам.

Don’t lose your head

«Бестиарий» игры потрясает: орки на кабанах (Boar Boyz еще из Warhammer) забываются напрочь, вытесненные свежими впечатлениями. В RTW у бриттов есть head hurlers, забрасывающие противника шапками вместе с головами; друиды со зловещего вида серпами и ободряющими песнопениями; колесницы разных видов; и, естественно, сарматская конница! Что характерно, присутствие последней — никакой не кивок в сторону недавнего попкорн-блокбастер-ужаса про

короля Артура, — мы видим не шестерых пьяниц и сквернословов, а вполне пристойное вспомогательное подразделение для добивания бегущих врагов. Все очень исторично, и игра вполне может быть рекомендована в качестве пособия для пятого класса средней школы (реконструкции знаменитых битв на движке игры крутит History Channel). Подумать только, не забыты даже пращники с Балеарских островов (предки lounge boys из баров курортных отелей)! Войска многочисленных народов очень, очень отличаются; на закрепление навыков уйдет немало custom battles. Матерые сетевые игроки наверняка предпочтут узкую расовую (народную) специализацию — слишком уж много нюансов, включающих бонусы при битве в лесу, на снегу или сильно пересеченной местности и ССС, специфические специальные способности: стрелы огненные, крики воинственные, возможность стать фалангой или тестудо. Плюс формации: плотная/разреженная (кнопка) или широкая/узкая по вашему усмотрению (Ctrl + правая мышиная и вращать).

И соблюдаемый даже играми более низкого порядка принцип «камень-ножницы-бумага» (кавалерия-стрелки-пехота). И здравый смысл, конечно: если свой отряд находится на линии, гм, огня пращников, жди беды; не услышав энергичное «хальт!», лучники и копейщики будут продолжать язвить неприятельский отряд — даже тогда, когда он смешается с нашим. Клетчатые (Люберцы, 80-е гг.) штаны галлов и бриттов недвусмысленно намекают, что древняя битва похожа на палингенетически (каждый организм проходит все стадии развития предков, да) воспроизводящую ее разборку соседних микрорайонов: Леша Хрипатый увидел соплю под носом у одного из неприятелей, ощутил незнакомое доселе чувство тошноты и побежал, а за ним — все, в силу стадного инстинкта. В RTW причин для паники хватает: morale (дух боевой), как и во всех играх серии Total War, — основа всего; гибель вражеского генерала или окружение всего одного отряда копейщиков с флангов может вызвать лавинообразный эффект. Победитель — не со щитом, а with balls.



Последние защитники города не побегут — некуда.





«Хатхи, Хатхи, верни мне мои легионы».

Но почему это так привлекательно? Черт его знает. Возможно, это все слоны. Вопреки disclaimer'ам, они чертовски спокойны и не думают бояться ни огня, ни собак. Бронированные карфагенские олифанты, с детства знакомые по книге «Я шел с Ганнибалом» (автор — какой-то немец), безмятежно проходят через смертельный для кавалерии плотный ряд копий; тестудо взрывается изнутри (см. «Астерикс и Обеликс против Гая Юлия»), римские легионеры взлетают в воздух выше Бубки, сжимая копья, как шесты для прыжков. Лошади с наездниками сметаются в стороны легкими движениями бивней, растущих из-под маленьких умных глазок, в воздухе парят тучи стрел. Наверное, это и есть «поэзия битвы». А все зрелище немного напоминает еще один всем известный блокбастер, с той только разницей, что мумаки выступают на стороне добра. На нашей стороне.

Может быть, это возможность наблюдать вплотную, как в собственноручной реконструкции Battle for Britain (не 1940-х гг., а V века н.э.) навзничь падает последний саксонский знаменосец, подрубленный друидским серпом (а перед битвой-жатвой военачальник разоряется, как Уильям Уоллес). Синюшное «Не забуду мать родную» вытатуировано на каждом бритте неубористым узелковым письмом. Ротвейлеры (которые в роли волкодавов) втроем кидаются на одного берсеркера, отмахивающегося топором. Вы скажете, слишком рано переходить на лирический тон, свойственный концу рецензии? Ага. Но в том-то и дело: RTW — это практически две игры, и даже больше: битвы сами по себе и сама по себе кампания в ее стратегическо-походовой части гораздо интереснее многих игрушек-погремушек, которые упоминать мы здесь не будем. А уж вместе...

Orbis segundus

Мир RTW (карта единственной, «имперской» кампании) разнообразнее, чем в прошлых играх серии Total War. Ничего удивительного — именно римляне привнесли в войну экономический подтекст. Захват чужого города, помимо выбора между «взять себе» и «ни себе, ни людям», открывает замечательную возможность разжиться халявным населением (рабами то есть). Очень полезно, учитывая, что не все города можно удержать, а рост населения определяет все, — именно крупный размер города дает возможность строить бараки легионеров. Во имя увеличения числа жителей воздвигаются храмы богу плодо-

родия; и только в особых случаях — дежурному богу войны (растет опыт нанимаемых войск) или богу торговли. В общем, полный простор для применения на практике теорий абсолютных и относительных преимуществ (Смит и Рикардо, кажется). Строительство клоак, ферм и мощеных дорог для победоносной армии — увлекательнейшее занятие. И вот когда разбойники (brigands) спускаются с альпийских предгорий и начинают разорять построенное — экономическое и военное блистательно соединяются. С рыком «сволочи!» игрок выскакивает из города; недостаточно прибить мерзавцев на стратегической карте — нужно примерно наказать позарившихся на семейные ценности, погонять их по полю конницей и надежно истребить до последнего. Азо шпрахт Агрикола. Поля бескрайних латифундий нужно удобрять (КРОВИЩИ нету, наверное, потому, что она сразу уходит в мать сыру и жирну италийскую землю). Менеджмент семьи — одно из самых интересных занятий (какие же глубокие основания у мафиозности — воистину Рим породил всю европейскую цивилизацию вплоть до Рима Третьего). Местный capo di capo может доверять только своим, и зачастую на все города не хватает градоначальников, даже плохоньких. Приходится терпеть бездарных прохиндеев, которых тащат в дом дочери, и разрешать им называть себя «папой». Собственные дети, внуки и правнуки немногим лучше. У членов семьи (family members) есть traits с замечательными названиями вроде Political Animal или Social Drinker, как в какой-нибудь РПГ; естественно, все время добавляются новые «черты характера», и персонажи (да, именно так) повышают свои военные и менеджерские навыки, а также влияние на презренный плебс.

Или не повышают: был случай с членом семейства Юлиев, ввиду отрицательных бонусов к командным навыкам посаженным на кормление во второстепенный город, где он оброс новыми, гм, отрицательными чертами, чрезвычайно раздражавшими темное и грубое население, и уж таким retinue (кругом друзей, тоже дающим «бонусы»), что был отправлен на верную смерть — за Альпы, к диким германцам на разведку. Убить паршивую овцу в автоматическом режиме не получилось; пришлось дважды лезть в драку с превосходящими варварскими силами, и каждый раз неудачный проект преждевременно трусил и в неконтролируемой панике сбегал за ограничивающую поле боя черту. Вы помните pariah dog из Fallout 2? После женитьбы несчастный был оставлен в покое — вдруг в потомстве проявятся хорошие рецессивные гены... Coming of age («возмужание», когда становятся видны характеристики) детей здесь похоже на открытие прикупленной карты; можно, кстати, и в прямом смысле задешево прикупить члена семьи с помощью дипломата, выведав заранее личностные черты.

Стратегическая карта выглядит скромно, но приятно.

Наконечник тарана в форме бараньей головы объясняет, почему battering ram называется именно так.

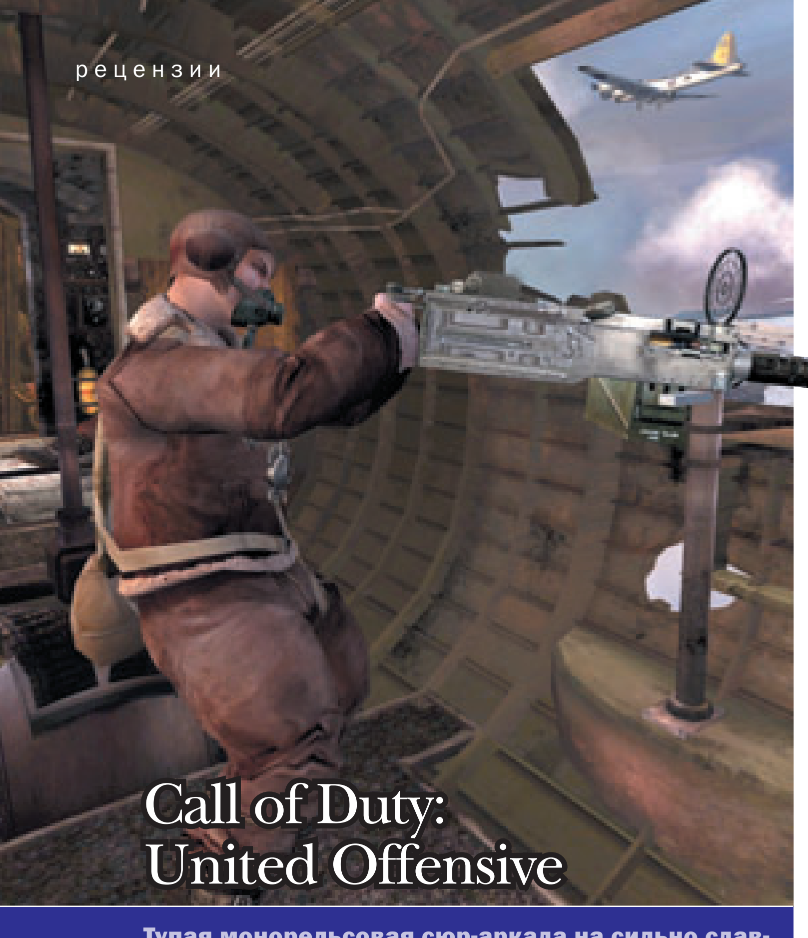


Залогом устойчивого развития стал малый размер нанимаемых отрядов (устанавливается перед началом кампании).

Галлия не делится на части!

Для RTW очень характерно отсутствие ненужных деталей и повторяющихся действий: армии строят форты, сторожевые башни и осадные орудия (перед тем как идти на приступ), варваров-голодранцев не обязательно бить самолично, морские сражения автоматизированы в принципе. Последнее, вообще говоря, дает возможность выплывать за счет вульгарного количественного перевеса и в конечном итоге абсолютно владычествовать на море, по которому так удобно возить войска и с которым связана половина заданий Сената («Блокируй порт, а то не сделаем Претором». Раскомандовались тут). Однако до соседей по Апеннинскому полуострову руки доходят не сразу, и не только из-за необходимости сперва построить непобедимую армию; завоевав Галлию, можно тут же начать кампанию заново — за недоступных ранее галлов (аналогично — в отношении греков, карфагенян («О! Мой слон!»), селевкидов, бриттов и германцев).

Хоть у кельтов и нет слонов, они все же колоритнее всех. Потому что и галлы, и бритты... не поджигают свиней; говорят с настоящим (от британских изготовителей) шотландским акцентом; имеют в качестве победной музыкальной темы зажигательный «Рил с затрещинами» (а может быть, «Звезду Манстера» или «Погоняй осла»). Джефф Ван Дик, композитор, тотально прав — несмотря на то что сделал ррривердансом «общеварварским».



Call of Duty: United Offensive

Тупая монорельсовая сюр-аркада на сильно сдавшем движке и с дешевой претензией на историчность. Зато про фашистов и деревню Прохоровка.

Шутовской FPS

те, кто

исполнительный продюсер: Марк Струл (Marc Struhl)
ведущий программист: Эд Адамс (Ed Adams)
ведущий дизайнер: Дэниэл Коппел (Daniel Koppel)
ведущий художник: Корки Лемкюл (Corky Lehmkuhl)
разработчик: Gray Matter Studios (www.gmistudios.com)
издатель: Activision (www.activision.com)

сайт игры: www.callofduty.com/unitedoffensive/main.html
платформа: PC, Xbox
дата релиза: Сентябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1500+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 9.0c, 8x CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске, оригинальная версия Call of Duty.

Прогулки с фашистами

Мировая история жалобно стонет. В слегка подпаленном поп-культурой сознании подрастающего поколения Третий рейх уже никак не связан с планами мирового господства, геноцидом и концлагерями. Собирательный образ немецкого наци ныне крепко заперт в шкуре злобной обезьяны с гранатой, которую надо срочно убить.

Александр Вершинин

В массовом сознании фашист обыкновенный (fascistus vulgaris) — существо вроде орка, квинтэссенция гомофобии и безосновательной ненависти ко всему сущему. Одинокий гитлеровец слаб и не представляет особой угрозы, но стрелять в него следует как минимум дважды, ведь после первого попадания он, немного покорчив дурочку на земле, неизменно встает и вновь берется за свое. Однако в дикой природе фашист-одиночка, или фашист-шатун, как называют его охотники, встречается редко. Фашизоиды отлично организованы, сбиваются в большие стаи и неподвижно, словно соляные столпы, ожидают появления союзников.

В мире животного

Среднестатистический гитлеровец ловок и активен. Он проводит большую часть своей короткой жизни в лобовых атаках или беспорядочной пулеметной пальбе. Если рядовой винтовочный или автоматный фашист видит свободный пулемет, искушению немного построчить он отказать не способен. Некоторые любители сафари на джипах могли случайно подсмотреть способы транспортировки фашистов в кузовах грузовиков. Сложно поверить, что подобное театральное представление эти умные животные устраивают лишь для создания ошибочного представления об их генезисе. На самом деле фрицы возникают из чистого воздуха, путем натурального непорочного зачатия, и в неограниченных количествах. Вот почему бесполезно последовательно отстреливать гадов, оставаясь при этом на месте, — убитых ровно через десять

секунд заменяют их чудорожденные соплеменники. Единственное уязвимое звено немецко-фашистской стаи — триггеры, чума Третьего р. Они совершенно неосязаемы, но опытные охотники могут предугадывать места захоронения этих смертельных для фашизма реликвий. Достаточно один раз наступить на триггер, и гансы прекращают возрождаться, бросают позиции и отступают вглубь ареала обитания.

Естественная среда

Немецкофашист однопол. Или, точнее, никто и никогда не видел гитлеровца в юбке. Одни исследователи придерживаются мнения, что самки фашистов проводят жизнь в специальных секретных укрытиях, куда их супруги наведываются в свободное от стрельбы из пулеметов время. Другие — более смелые! — ученые настаивают: немецко-фашистская стая состоит исключительно из гермафродитов. Такое предположение действительно объясняет многие странности в поведении этих животных. Невыразительные, белесые, одинаковые серые лица фашистов могут быть итогом длительного самооплодотворения — что, к сожалению, опровергает популярную доктрину «непорочного зачатия», но ставит не менее сложный вопрос: «Почему так быстро?». И еще. Несмотря на явно мужскую тягу к войне, танкам, пушкам, гитлеровцы в то же время обожают вить гнезда и обустраивать быт. Они возводят уютные дзоты из прекрасного светлого бетона, роют укромные норки и даже натягивают над ними маскировочные навесы, с дотошностью обкладывают их (видимо, в эстетических целях) мешками с песком. Что за восхитительно креативные существа! Ни в одной стране союзнического блока — России, Англии или США — мы не найдем ничего похожего на комплексную и многогранную архитектуру, практикуемую фюрероведомыми.

Повадки

К фашистам необходим подход. Они редко скрывают следы собственной жизнедеятельности, помечают занятую стадом территорию. Род их занятий можно с легкостью прочесть, если внимательно оглядеться вокруг. Молодые особи гитлеровцев-саперов очень любят зарывать мины, причем каждый заклад они аккуратно иллюстрируют табличкой — на память.



Бифштекс с кровью из 5-й элитной танковой дивизии СС.

Немецкие грузовики взрываются... вы угадали! — с двух метких выстрелов в двигатель.

А вот еще известная среди охотников примета. Если на тропе, ведущей к стойбищу фашистов, вдруг оказывается совершенно бесхозный фаустпатрон, значит — неподалеку расположились крайне редкие и пугливые особи — танкисты. По количеству валяющихся на земле реактивных снарядов можно примерно рассчитать танковое поголовье: на одно бронированное чудовище приходится как минимум два фаустпатрона. Тайна появления противотанковых снарядов вокруг стойбища пока не раскрыта, но члены национального географического общества склонны считать фаустпатроны плодами естественных отправлений гитлеровских танкистов.

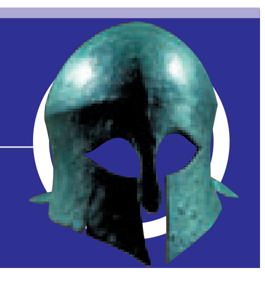
В тех местах, где пролетают фашистские бомбардировщики, обязательно найдется оставленная земляными гитлеровцами зенитка. Скорее всего, именно так немецкие штурманы определяют верное направление полета: они ориентируются по знакомым силуэтам четырехствольных зенитных пушек. Если относиться к фашистам без предубеждения, то можно заметить их неисправимое любопытство. Стоит одному из них обнаружить союзных натуралистов или охотников, к месту контакта сбегается вся стая. Многие подтягиваются даже из очень удаленных мест, используя для быстрого перемещения грузовики, бронетранспортеры и танки. Если у одного из гитлеровцев окажется пулемет (а это их любимая игрушка), он будет направлять сгорающих от естествоиспытательского пыла соплеменников к цели длинными трассирующими очередями.

Каждая новая встреча с незнакомцами — прекрасный повод для грандиозного и шумного праздника. Юннаты Game.EXE единогласно восхищаются небывалой интенсивностью происходящего. Фашисты не переставая палят из подручных орудий труда, в воздух вздымаются огромные фонтаны песка, сверкают спецэффекты, гулко ухают танковые пушки, радостно лязгают гусеницы. Танковые пулеметчики — одни из самых веселых фашистов на свете. Кажется, они никогда не снимают гибкие сильные пальцы со спусковых крючков! Фашистские летчики-асы творят невообразимое, срывают каски с голов, швыряют праздничные петарды в самую гущу веселящейся толпы, а иногда даже поджигают себя и с воем врезаются в землю под восхищенные возгласы толпы... Не забывают о комфорте и гигиене: место проведения торжеств снабжается яркими зелеными аптечками. Уставшие от продолжительного веселья участники восполняют силы этими удобными брикетиками, чтобы вновь влиться в ряды и праздновать встречу часами напролет. Следопыты из спец-EXE-подразделения предупреждают: если массовое уничтожение фашистов не будет объявлено вне закона, эти обаятельные, находчивые, так похожие на нас с вами зверьки вскоре навсегда исчезнут с лица планеты. Девелоперы, остановите бойню! Взгляните на мир глазами маленького немецко-фашистского захватчика — ненавистного, гонимого, обезличенного. Пожалейте сукина сына.



Твердый хорошист. Старательный. Претензий нет.

Стратегия в реальном времени



Те, кто

исполнительный продюсер: Алан Чэйвеле (Alan Chaveleh)
ведущий дизайнер: Стив Хэммеш (Steve Hemmesch)
ведущие программисты: Филип Боумен (Philip Bowman), Джон Макдональд (John McDonald)
ведущий художник: Энрике Пинья-третий (Enrique Pica III)
композитор: Джереми Соул (Jeremy Soule)
разработчик: TimeGate Studios (www.timegate.com)
издатель: GlobalStar Software (www.globalstarsoftware.com)

сайт игры: www.timegate.com/kow
платформа: PC
дата выхода: 21 сентября 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium 4 1500 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 3 с 64 Мбайт ОЗУ (рек. уровня GeForce 4 Ti), DirectX 9.0b+, 16x CD-ROM, 700 Мбайт на жестком диске.

Смесь-меланж

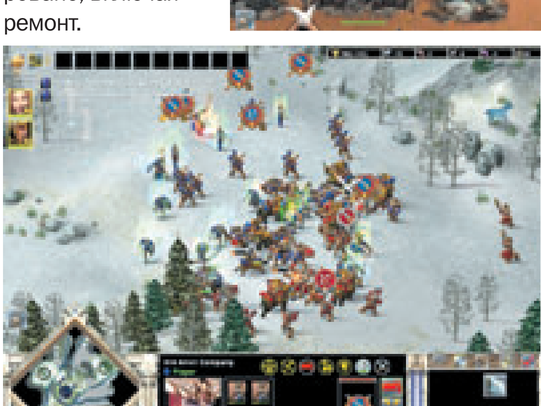
Все фэнтезийные RTS имеют общую черту: разработанную специально под себя вселенную, обильную богами, чертями, героями, с историей, географией, ботаникой, с семью смертными грехами вскоре после начала и счастливым концом, которому зачастую призван способствовать игрок. В этом смысле Kohan II: Kings of War не отличается от конкурирующих тайтлов, хотя выделиться из длинной гимназической шеренги цвета маренго очень старается. Николай Третьяков

Сечь не будем — не за что. Чисто, без помарок, как ни крути камерой, которую можно немного отодвинуть и немного придвинуть. Максимальное приближение (когда уже видны острые углы) объясняет, почему авторы ограничились этим «немного». Но придираться нечестно — к примеру, в последней серии Warlords: Battlecry мы такой возможности не имели.

Старое, новое

Не хочется начинать с выводов, но главная черта Kohan II такова: сначала игрок взмывает ввысь, поверив в заявленную оригинальность мышления людей из TimeGate Studios, Хьюстон, штат Техас, а потом в него вцепляются мерзко верещащие shadelings (местные мелкие бесы) — déjà vu, déjà lu, déjà connu, déjà voulu — и тащат вниз, в пустыню повседневности, убедительно доказывая по пути, что все это где-то уже видано, читано, узнано, отохочено. Названия рас, кроме не скрывающихся людей, нежити и демонов, очень даже многообещающие: Haroun, Ghauri, Drauga (бесы пищат: «draug — это «волк» на квенья»). Непосредственно в процессе выясняется, что это

эльфы, подросшие дварфы и орки/гоблины соответственно (на измышления о Дж.Р.Р.Т. как создателе архетипов здесь нет места). Чтобы сходство не казалось надуманным, новые здания Haroun и изгороди вокруг городов растут сами по себе из земли (привет ночным собратьям из WC3). У остальных рас строительством занимаются холопы; выглядит оно весьма приятно, а главное — не нужно хватать за шкирку каждого пейзанина, бо все автоматизировано, включая ремонт.



Драуга вламываются в некромантский город. Кости хрустят под копытами.

Характернейшая, типичнейшая для Kohan II битва.

Гуманизация труда затронула и ресурсособирательство: вокруг центра поселения, в пределах ограды игроком ставятся тематические избушки — основа патентованной upkeep economy игры. Каждая отдельная боевая единица требует ресурсной подкормки и съедает часть профицита бюджета. Если обеспеченность каким-либо ресурсом уходит «в минус», золото (накапливаться может только оно) капает в казну медленнее, что для развития королевства означает подобное смерти промедление. Основные городские здания имеют два взаимоисключающих варианта своего усовершенствования: увеличение производства профильного продукта и компенсируемое другим материалом его уменьшение. Без вечного пера и бумаги не обойтись, так как расы сильно различаются в предпочтениях (демоны и некроманты воюют за красные кристаллы), а еще есть разбросанные по карте месторождения ресурсов, ломающие «билд-лист».

Соблазн велик: построив с помощью инженеров шахту, можно выменять шило на мыло и стать примерно в 1,17 раза эффективнее. С другой стороны, уничтожение промыслов врагом может спровоцировать длительный системный кризис — залог будущего поражения. Предусмотрительный игрок построит возле отдаленной шахты форт с прилагающимся гарнизоном, который призван выдерживать вражеские оскорбления действием до прибытия основных сил.



Плагиат-благиад

Карты изобилуют и другими достопримечательностями: логовами монстров возле ресурсов, бандитскими «схронами» (хи-хи), находящимися на потенциальных стройплощадках для новых городов. Истребление жильцов отзывается единовременными денежными выплатами, возможностью найма мощного зверья в собственном городе, другими приятностями (например, 15% к hit points для всех; правда, не менее 15% своих войск придется отрядить для охраны tech lair, «технологического логова»). Естественно, захваченное строение постепенно обрастает защитниками. В городах тоже имеется свое ополчение, каковое, в отличие от неправильного перевода слова «militia», является боеспособной и небесполезной силой. Можно корректировать поведение защитников каждого отдельно взятого города или форта: «активное» ополчение будет с улюлюканьем преследовать врага далеко за околицей. Кстати, штурм городов не является бездумным уничтожением всех подряд зданий: для того чтобы начать сеять смерть и разрушение, придется сначала проломить стену осадным орудием. По обстоятельствам, это: катапульта (если мы за людей), behemoth (вполне заурядный для Drauga бронированный мамонт прямиком из незапамятной KKnD) или leviathan (форменный Годзилла, совращеный демонами Shadow, плюющийся к тому же огнем). Есть некоторые поводы говорить о недостатке фантазии... Впрочем, те же эльфы (пардон, Харуун) ездят на птицах моа с воткнутыми в огузок радужными перьями, а у рослых дварфов (эскюзэ муа, Гаури) есть замечательные стрелки с первобытными базуками на плече. Понятно, что культурологические подробности имеют вторичное значение, как и исторические: ну, Коханы (The Kohan) в первой серии (2001 г.) победили, гм, Аримана (Ahriman) в войне против его подопечных некромантов Сийа (Ceyah) — и что? А то, что представители шести рас игры могут принадлежать к разным группировкам, с некоторыми, правда, ограничениями (некроманты и демоны не могут быть за мир и дружбу, это ясно), и политическая принадлежность дает всякие небесполезные бонусы. Особенно выгодно стать националистом (Nationalist), это значительно расширит «зону снабжения» вокруг городов и фортов. Снабжение (supply) в Kohan II понимается как быстрая ре-



генерация отряда (company); если от последнего остался хотя бы один юнит, вся честная компания отрастает заново, включая возглавлявшего ее командира — captain'а или даже бессмертного героя, возвращающегося с космической неизбежностью (как дохлый гусь у Джером-Джерома). Supply немного напоминает attrition damage из Rise of Nations, только наоборот; оттого сражения в Kohan II носят ярко выраженный маятниковый характер, особенно при одинаковом количестве городов у противников. Приблизительно равное количество ресурсов означает примерно равные по силе армии, с гиканьем носящиеся туда-сюда. У обороняющихся изрядный перевес (регенерация отрядов плюс городское ополчение), атакующие бегут подлечиться, бывшие защитники преследуют их по горячим следам... Единственный выход — не давать умирать своим бессмертным (теряющим в этом случае весь опыт), могущим наделять вверенные им отряды своими специальными свойствами (по одному на каждый приобретенный уровень, числом до семи), и надеяться, что удастся наконец снести ограду, не потеряв половины войск (когда враг вступает в город, халява с регенерацией заканчивается).

Nine is a company

Формирование отрядов (companies) является стержневым элементом игр серии Kohan, тем, что призвано отличать, выгодно выделять на фоне и т.п. Потому что захват ресурсов и строительство городов — это Rise of Nations, карательные экспедиции против нейтрального населения — это в духе WarCraft 3 и Warlords Battlecry 3. А конструирование подразделений — единственный, повторимся, марципанчик среди стандартной выпечки Kohan II. Отдельный юнит в этой игре самостоятельной жизнью не живет, являясь частью комплекта. Расклад такой: четверо коренных, двое пристяжных, двое сзади (точнее, один и один) и кучер.

Сначала игрок чувствует себя тренером американской команды по американскому же футболу («Если мы переведем Джонсона на левый край, то увидим хороший пас, сэр») и комбинирует свойства front line-, flank- и support-воителей.

На стадии устного счета и проектирования все это довольно весело, но когда дело доходит до драки, обнаруживается некоторая ограниченность тактических возможностей: так как отряд представляет собой, по сути, единый и неделимый юнит, распределенный в пространстве, ему невдомек, что значит атаковать отдельные фигурки во вражеском отряде, тоже едином и неделимом; понятие строя, естественно, тоже смысла не имеет, а три доступные «формации» — это три тактики опять-таки для одного (быстро бегать, больно бить или разведывательно прядать ушами). Тактика боя сводится к натравливанию отряда на тех, кого он не любит (соответственно пехоту, лучников или кавалерию). Если в сражении принимает участие по десятку companies с каждой стороны, получается невероятная свалка в тени lifebar'ов (типа «Мамай vs Тохтамыш»), из которой только успевай выводить для реинкарнации почти изничтоженные группы. Очевидно, единость-неделимость отрядов и позволяет AI заниматься маленькими военными хитростями: наносить отвлекающие Брусилофф-удары и выманивать войска игрока-человека за supply line (поглощенные битвой комбатанты бегут назад только при прижатой клавише Alt, символизирующей, очевидно, особую строгость приказа). И еще в игре нет всамделишных летунов — демоны летают, как крокодилы, «низэнько-низэнько», волоча хвосты по земле.

Гарнизон победил, крепость не пала.



В пределах supply line союзника тоже можно лечиться.

А вообще это парадоксально: авторы Kohan II старались избавить игроков от одного микроменеджмента и обрушились в другой,и войска в пекло боя мы бросаем не пригоршнями (с помощью резиновой рамки), а стандартными брикетами (полюбившийся состав команды можно тиражировать). Впрочем, отряды можно и рамкой обводить, а можно объединять в отряды отрядов и «вешать» на кнопки, — замкнутый круг какой-то. В кампании, где мало массированных сражений, это сильно печалить не будет.

Зато может несколько опечалить традиционность (начинаем с привычно скучных людей, по ходу дела меняя политическую ориентацию; 25 миссий). И как техасцы додумались до относительно оригинальной идеи company? Хотя, если вспомнить «Властелина колец», тамошняя company не отличалась от кохановских: четыре хоббита — front line, Арагорн и Боромир — flank, Гимли и Леголас — разнородные support-фрики. И воскресающий командир Гэндальф. Всего — девять. Кажется, источник вдохновения создателей Kohan II найден. Почему же тогда в игре нельзя комбинировать в одном отряде представителей разных рас?

Мнение об игре

«Любой RTS-игрок, которому надоели замыленные идеи, получит удовольствие от уникального подхода Kohan II к жанру», — сказал-как-отрезал некто Стив с в меру неприличной фамилией Баттс (Steve Butts), сайт PC IGN. Тамошняя оценка такова: 8,6 из 10.

Давай делать йу-ху

За четыре года существования сериал The Sims разошелся рекордным тиражом: 34 млн. экз. на семнадцати языках и всех заслуживающих внимания игровых платформах. Согласно исследованиям, 60% аудитории этой игры — женщины. Это понятно. Беспокоит другое: кто остальные? Олег Хажинский

The Sims 2

Конструктор человеческих душ. Лучший способ посмотреть на себя со стороны и — если повезет — проснуться.



Симулятор жизни



те, кто

оригинальная идея: Уилл Райт (Will Wright)
исполнительный продюсер: Люси Брэдшоу (Lucy Bradshaw)
креативный директор: Чарльз Лондон (Charles London)
художественный директор: Дэвид Патч (David Patch)
технический директор: Дэвид Грегори (David Gregory)
композитор: Марк Мазербаух (Mark Mothersbaugh)
разработчик: Maxis (www.maxis.com)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)

сайт игры: www.thesims2.com
платформа: PC
дата релиза: Сентябрь 2004 года

Системные требования

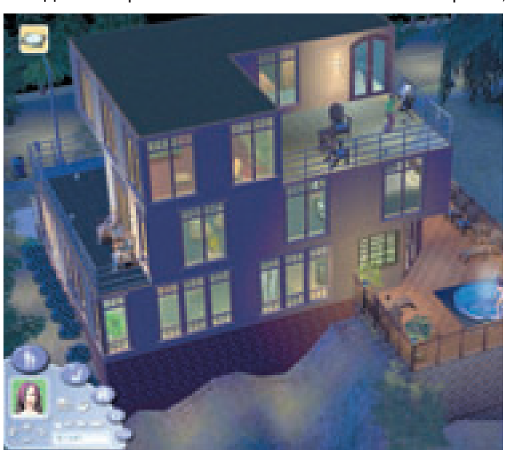
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 2000, если видеокарта не поддерживает T&L), 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой T&L, 6x CD-ROM, 3,5 Гбайт на жестком диске.

The Sims — это индустриальная сказка о золушке, которую дизайнеры КИ читают вслух на ночь. Это история о том, как можно сделать смелую игру, нигде не сфальшивить, стать популярным, остаться собой, заработать вагон денег и при этом как следует посмеяться над целым миром. Ученые называют The Sims «культурным феноменом» и с удовольствием «исследуют» игру в рабочее время. Не так давно EA вышибла из The Sims Online одного чрезмерно прыткого доктора философии, который, видите ли, обнаружил в онлайновом сообществе признаки зарождения мафиозных кланов и виртуальной проституции, о чем поспешил раструбить на весь мир в своем блоге. Сегодня обиженный ученый муж раздает интервью направо и налево, рассуждая о цензуре в области интерактивных развлечений и призывая игроков сплотиться против произвола издателей.

Талантливый мистер Симс

Наткнувшись четыре года назад на золотую жилу, Maxis и EA освоили ее обстоятельно, без лишней спешки. За это время ни один другой издатель не смог вывести на орбиту проект, даже близко сравнимый по популярности: ориентированный «ниже пояса» Singles оказался скучным, Ubisoft и Playboy: The Mansion все еще воюют с ESRB за рейтинг «M» («элементы акробатического секса, hot dildo action»), а заумные симуляторы Тревора Чана, как назло, один за другим рождаются без души. Теперь одолеть EA будет еще сложнее. The Sims 2 выглядит неотразимо и, кажется, вообще не имеет дна. Назвать The Sims 2 компьютерной игрой у меня не поворачивается язык. Четыре года работы. Сорок дизайнеров. Неисчислимое количество художников, аниматоров, программистов и тестеров. Целый НИИ! Тринадцать

тысяч анимаций, так много, что даже разработчики не видели их все. Невообразимый объем контента, и с каждым аддоном его будет все больше. Простите, но игры не продаются со скоростью сто тысяч коробок в день. Игры имеют цель, начало и конец. The Sims 2 — это... «Это в большей степени инструмент, чем игра», — подсказывает креативный директор The Sims 2 Чарльз Лондон. Именно! Увы, в школе по труду у меня всегда была твердая «тройка».

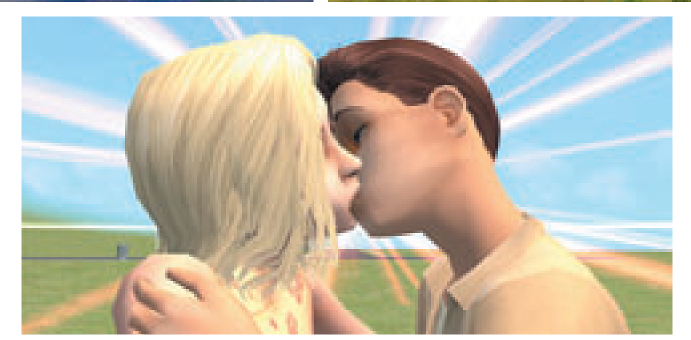


Новый графический движок, как и старый в свое время, отчаянно запинается на поворотах, но способен демонстрировать многоэтажные здания с уймой мебели и деталей отделки.

Без соседей симы утопят друг друга в ванне для любовных игр на третий день жизни. The Sims 2 предлагает поселиться в одном из трех «тематических» городков на выбор или создать свой. Кстати, ландшафт можно импортировать из SimCity 4.

Сорок процентов

Самое главное: авторы научили симов стареть. В игре появилось время, и пока дети становятся молодыми людьми, их родители превращаются в стариков. Отдельные фрагменты человеческих жизней складываются в цепочку. Так рождается династия: дети ваших симов перенимают внешность и фамильные черты характера, сохраняя в случайном соотношении доминантные гены предков. Родители стареют и через двадцать пять часов игры без пауз превращаются в аккуратные урны с пеплом. Вы продолжаете играть их детьми. За пределами дома, в маленьком городке по-прежнему кипит жизнь. The Sims 2 поддерживает жизнедеятельность соседей на необходимом уровне: они сходятся и расходятся, приглашают вас в гости, влюбляются в ваших героев, ненавидят их, становятся друзьями, сплетничают по телефону... Сериал «Санта-Барбара» теперь не остановить даже смертью придуманных вами персонажей — извести династию на корню возможно, но это отдельная большая задача, которой (в числе миллиона других задач) можно посвятить день, два, три... Добро пожаловать, вы уже по уши в The Sims 2.



Все, что в этой игре так или иначе связано с чувственными удовольствиями и сексом, называется WooHoo. Некоторые романтически настроенные симы мечтают делать йу-ху с пятьюдесятью соседками, после чего спокойно умереть.

Так оно обычно и бывает. Сначала мы приходим в эту игру из любопытства, предпочитая смотреть в экран из-за чьей-то спины. Затем создаем собственное альтер эго, пытаясь добиться максимального портретного сходства, и совершенно честно начинаем копить на плазменную панель и дизайнерскую софу. Затем нам становится скучно, ведь нормальным пацанам в The Sims делать совершенно нечего. Тогда мы начинаем валять дурака: перестаем убирать за собой, пробуем приставать к симпатичной уборщице, портим отношения с местными властями, скачиваем из Интернета плюшевого Йоду из «Звездных войн» или Джорджа Буша-младшего с говорящим прыщом вместо второй головы... Мы начинаем свободно экспериментировать и проваливаемся в игру с головой.

The Sims 2 — очень мягкий наркотик, он не требует нас без остатка, он, в отличие от EQ2, не встанет скалой между вами и дипломом о высшем образовании. Открытый геймплей и отсутствие видимой цели делают The Sims 2 хоть и нежным, но наркотиком. Легкое раздолбайство и тяга к опасным экспериментам приветствуются. Вы можете бегать за своими симами с рулоном туалетной бумаги, заставляя их жить по графику ради великой цели: например, дослужиться до президента мульти-



тина-

циональной корпорации. И если лично вам это кажется интересным — пожалуйста, игра даже вида не подаст…

Лицом к лицу

Новый графический движок избавил нас от мучительной необходимости выбирать место для нового дивана: страстно желаемый предмет интерьера то пересекался с «клеточкой», отведенный под торшер, то конкурировал с Hi-Fi-колонкой. Проблемы с газетой, которая занимала на полу ровно столько же места, сколько, скажем, кухонный стул, остались в прошлом. Столы, кресла, торшеры, газеты, тарелки и машинку для улучшения настроения можно ставить или бросать там, где вздумается. Те самые невообразимые 13000 анимаций заставили разбитых параличом симов вести себя по-человечески. Картинки не в состоянии передать очарование их грации: с каким изяществом наши герои придвигают стул, ерзают, устраиваясь в кресле поудобнее, разворачивают газету, отмахиваются от мух, зевают или дерутся!.. Камера в The Sims 2 отпущена в свободное плавание, что требует от игрока известной ловкости рук, — сколько раз я оказывался «лицом в стене», пытаясь показать гостям происходящее в доме крупным планом. В оригинальной игре наши тамагочи представляли собой социальных животных с микроскопическим мочевым пузырем и ускоренным обменом веществ. В The Sims 2 ничего не изменилось, с одной только разницей — теперь у симов появилась цель в жизни. За двадцать пять часов можно успеть очень многое: добиться популярности, влюбить в себя всех красивых женщин в городе, жениться и нарожать детей, поймать инопланетянина и съесть его в научных целях, заработать кучу денег. Выбрав цель для своего персонажа, игрок начинает бороться с его страхами, пытаясь воплотить в жизнь его мечты. Еще одна прекрасная дизайнерская находка! День ото дня выполняя маленькие фантазии сима, мы делаем его более счастливым и удачливым. Согласен, это куда интереснее, чем следить за уровнем энергии или водить несчастного дауна в туалет под ручку.



Редактор личностей позволяет создать образ, наиболее отражающий вашу внутреннюю сущность.

Искусственный интеллект в The Sims 2 стал куда более самостоятельным — мы уже не обязаны тыкать подопечных носом в каждую лужу, контролировать малейший их чих.

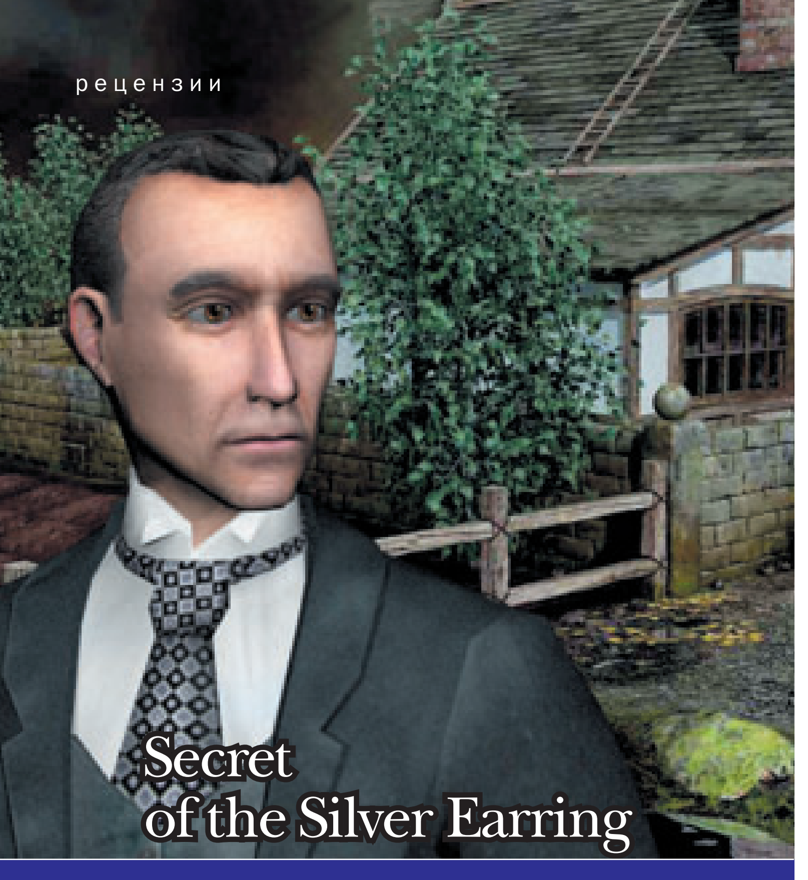
Мне доводилось оставлять игру на несколько часов без присмотра — и серьезных последствий для будущего героев. Да, мой любимый Heff, зарабатывающий полторы тысячи долларов в день, отрастил живот, облысел и стал сутулиться, а его жена взяла моду возвращаться с работы вместе с коллегой афроамериканской национальности — они продолжали трудиться над контрактами на втором этаже моей усадьбы, судя по плеску воды — в джакузи.



The Sims 2 — социальный конструктор. Он позволяет смоделировать ситуации, которые с большинством обычных людей никогда в жизни не произойдут. Разумеется, я не имел ввиду лично вас и конкретно эту ситуацию. Уверен, с вами такое случается постоянно.

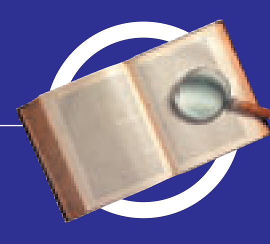
Итак

The Sims 2 — самый дорогой в мире кукольный домик, идеальная съемочная площадка для команды безумных кинематографистов. Ты сценарист бесконечного сериала, в котором главные герои сталкиваются в самых диких, самых немыслимых ситуациях — и всегда находят из них выход. The Sims 2 — это конструктор больших историй про маленьких людей, игра для тех, кто не потерял интерес к творчеству в играх. Для слишком многих из нас, привыкших к пассивному потреблению интерактивных развлечений, The Sims 2 окажется слишком... требовательной. Увы, я среди них. Проведя неделю с лишним в окрестностях Плезантвью, расстаюсь с The Sims 2 с чувством нежной влюбленности: до чего ладно скроена! Продолжать дальше не имеет смысла. Впрочем, если The Sims 2 разрешит мне остаться в качестве свидетеля, я готов. Уилл Райт как-то заметил: «Поиграв в The Sims, люди начинают задумываться о своей жизни. Они вдруг понимают, что играли в эту игру всегда». Обитатели The Sims 2 научились двигаться, мечтать и бояться, как мы. Возможно, когда-нибудь они научаться думать. И тогда...



Длинная запутанная история с пятью... нет, шестью трупами, пропавшим завещанием, обманами, поджогами, физическими и моральными преображениями, происходящая на наших глазах без нашего участия.

Квест
от лишнего лица



те, кто

история и игровой дизайн: Джалил Амр (Jalil Amr)
ведущий программист: Александр Кузяев
ведущий аниматор: Виктор Благомир
ведущий художник: Людмила Коцурба
музыка: Антон Дворжак, Эдвард Григ, Роберт Шуман, Петр Чайковский
разработчик: Frogwares (www.frogwares.net)
издатель: Ubisoft (www.ubi.com)
издатель в России: «Новый диск» (www.nd.ru)

сайт игры: www.frogwares.net/sherlock&watson
платформа: PC, блокнот и карандаш
дата релиза: Сентябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 800), 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 8х CD-ROM, 1,5 Гбайт на жестком диске.

23 минуты

Холмс — фигура слишком большого масштаба, чтобы позволять игроку влезать в черепную коробку великого сыщика. Нам там слишком просторно, не разберемся, не поймем, а потому, в отличие от прошлого Frogwares-квеста о Холмсе, мы больше не смотрим на мир его глазами.

Ашот Ахвердян

Нас выдворили из блистательной черепной коробки, заставив занять место на скамейке запасных, — квест от третьего лица. А третий, как известно, лишний... К культу отнеслись чрезвычайно осторожно. Разработчики многократно уверяли, что очень плотно работают с французским фан-клубом соответствующего профиля и с повышенной внимательностью относятся к его замечаниям. Страшнее фэна зверя нет, и следы плодотворного сотрудничества вооруженному взгляду видны повсюду. Например, жилище главных героев хоть и не точь-в-точь следует канону (подробный план знаменитой квартиры был опубликован в первых журнальных публикациях сто с лишним лет назад), но невероятно к нему близок. Расположение рабочих мест, дверей, книжных шкафов отлично знакомо каждому поклоннику. Вот слева от камина кресло Ватсона, а справа чуть развернут диванчик Холмса. Правда же, приятно, когда дома все на своих местах?

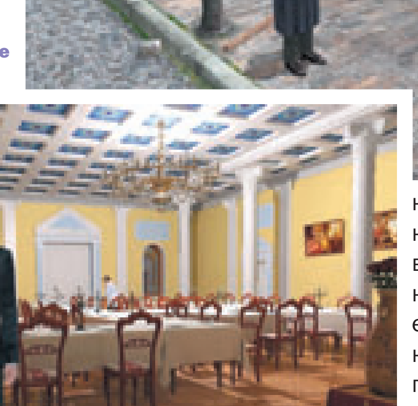
Гламур

Серый, утопающий в тумане Лондон, кабинеты, коридоры, люди в плащах, топающие по лужам в промозглое межсезонье, — разве из такого материала можно сделать красивый квест? Можно, было бы желание! Преступники и детективы вершат свои дела в роскошных интерьерах, где каждый ковер, каждый диван, каждый книжный шкаф — маленькое произведение искусства, а паркетный пол или кирпичные стены (а в Лондоне совершенно особенный кирпич, такого нет больше нигде на планете) так и вовсе напоминают эпические полотна, мельчайшими деталями которых можно любоваться очень долго. И даже промозглый лес, в котором вынужден мокнуть знаменитый детектив, выглядит просто великолепно — он весь за-

ботливо выложен начавшей опадать осенней листвой чистейшего ярко-желтого цвета. Просто поэзия, а не графика квеста-детектива. И, конечно же, освещение. Яркий свет лампы, отбрасывающей совершенно кинематографические тени на темной кухне, обставленной небогато, но тоже чрезвычайно красиво (даже птицам не самого высокого полета свойственно чувство прекрасного!). В таких интерьерах, на таких улицах преступник от нас не уйдет — он непременно где-нибудь замрет, сраженный красотой окружающего мира, и будет настигнут правосудием. В такой обстановке даже обычно невозмутимый Холмс потихоньку начинает оттаивать: «На фотографии красивая дама с очень милой сережкой». Холмс, мы не верим своим ушам, вы ли это?

Но посреди разглядывания особо удавшегося интерьера врожденный цинизм наносит ответный удар: «евроремонт». Всматриваешься внимательнее в обстановку, в узоры на обоях, а наваждение не проходит. О ужас! И тогда — где же специалисты по дизайну интерьеров Викторианской эпохи, когда они так нужны? — приходится зарываться в справочники, смотреть фотографии оригиналов (черно-белые) и реставраций. Мнения разошлись и потеряли друг друга из виду.

Разглядывать эти кирпичики можно вечно, причем Холмс с Ватсоном так и будут стоять неподвижно.



Многие интерьеры удивительно похожи на ухоженные музейные помещения.

Шерлок, к доске!

А Холмс тем временем занят расследованием. Мельчайшие детали (позднее, конечно, становящиеся важными звеньями в длинной цепи следов, ведущих к разгадке) тщательно собираются цепким курсором и немедленно автоматически регистрируются. Опись улик поделена на четыре раздела: свидетельства устные, куда заносятся все диалоги, свидетельства письменные, вещественные улики и различные наблюдения. Надо ли говорить, что амбарная книга моментально распухает до угрожающих размеров? Разумеется, Холмс прекрасно ориентируется в любом количестве данных, а доктор Ватсон по обыкновению занят безуспешным складыванием 2 + 2. А мы? Ведь есть еще мы, которые третьи и лишние? Нам тоже приготовили занятие. Как настоящим детям попкорна нам время от времени предлагают... викторину. Пять-семь нехитрых вопросов о пройденном, проверяющих, смотрели ли мы на экран во время игры или болтались где-то по своим делам (конечно, смотрели, а то кто бы тут мышкой двигал?). Итак, все ли гости были в зале в момент совершения преступления? Выберите «да» или «нет» — разумеется, никакого «затрудняюсь ответить» не предусмотрено. При этом мы не только должны назвать правильный ответ, но и обосновать его, указав, какая именно запись в амбарной книге нас навела на такое решение. Так игра время от времени надолго застывает: то мы что-то забудем и мучительно начинаем перечитывать все диалоги, все записки, то вопрос формулируется так, что возможно не одно его толкование. В общем, дело одновременно скучное и даже несколько унизительное. Где же мы ошиблись?

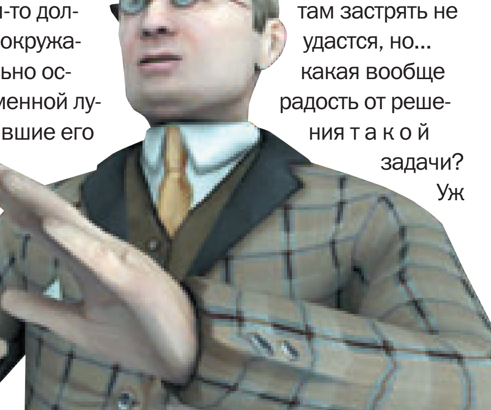
Садись, пять

Как ни печально, большую часть времени игровой процесс интереса не вызывает. Холмс ведет о чем-то долгие переговоры с окружающими, внимательно осматривает непременной лупой заинтересовавшие его предметы...

Часто кажется, что игра поставлена едва ли не на паузу. Мы вольны строить какие-то свои предположения, но ни они, ни мы сами не в состоянии как-то повлиять на то, в какую сторону двинется расследование, — Холмс сам себе голова, и ничьи советы ему не нужны, легендарный детектив занят делом.

Вот Холмс обходит довольно большой дом в поисках улик. Пока он не найдет все, дальше нас не пропустят (что естественно, но). И здесь временами начинается просто оголтелый пиксель-хантинг. Довольно непросто на одном из дверных косяков обнаружить небольшой пороховой след, особенно если его совершенно не видно. Стыдно сказать, сколько времени ушло на эти поиски...

Но на пути из одной локации в другую может встать не только не найденная улика, но и заминированный пазлом сюжетный коридор. Вообще, головоломки — явно самое уязвимое место игры. Так, нам встречается игровой автомат с игральными картами (тема для квестов неплохо разработанная). По правилам мы должны три раза угадать, какая именно карта соответствует показанной нами последовательности. Вот только... правила каждый раз меняются! Загадка получается фактически на перебор — а что же от нас хотели на этот раз? Да, вариантов не так много, надолго там застрять не удастся, но... какая вообще радость от решения такой задачи? Уж



лучше было поговорить с этим автоматоном (ага, так и называется!).
А вот что делать, когда пазл имеет слишком большое количество комбинаций, а решения все нет? Как ни стыдно признаваться в таких вещах, но — вытаскивать из глубин Интернета... прохождение. Потому что перебирать тридцать тысяч положений ручек сейфа совершенно не хочется, в противном случае я бы даже сейчас, в 2007 году, когда вы перечитываете этот старый журнал, пытался бы понять, какой же именно ход мыслей мне предназначался разработчиками. Да, я узнал правильный ответ, нет, такое в голову ни пришло бы никогда.
Вообще, в игре собрана мини-энциклопедия неудачных головоломок. Например, пазл на время, где надо быстро добраться из точки в точку, трусцой пробежав с десяток экранов. Дано: времени практически в обрез, а ввиду особенностей навигации Холмс то и дело задевает о какой-то невидимый угол эфира и останавливается. Или же не может понять, куда именно его зовет мышиный курсор. А когда наконец понимает, то мучительно долго разворачивает в нужную сторону свое вроде бы спортивного вида туловище и также нехотя стартует.
Или странный пазл с собакой и охранником. Во-первых, оцените саму ситуацию: Холмс (который еще у Дойля на своем опыте убедился, что даже из самого хорошего сыщика получается не более чем взломщик-дилетант) осуществляет ночное проникновение на хорошо охраняемую территорию. Путем проб и ошибок с удивлением выясняем, что и охранник, и его собака (оба движутся независимыми, но пересекающимися маршрутами) отлично видят (едва ли не через весь экран), но сторожевой пес при этом не чует запахов и, похоже, плохо слышит, — сыщик умудряется пройти в трех шагах за спиной гордо шагающей псины.
Еще более любопытно, что, проникнув наконец на заброшенный склад и оставив огромную дверь полуоткрытой, Холмс уверенно («я ничего не вижу!») зажигает внутри свет! Хотя в нескольких метрах от двери проходит маршрут охранника...



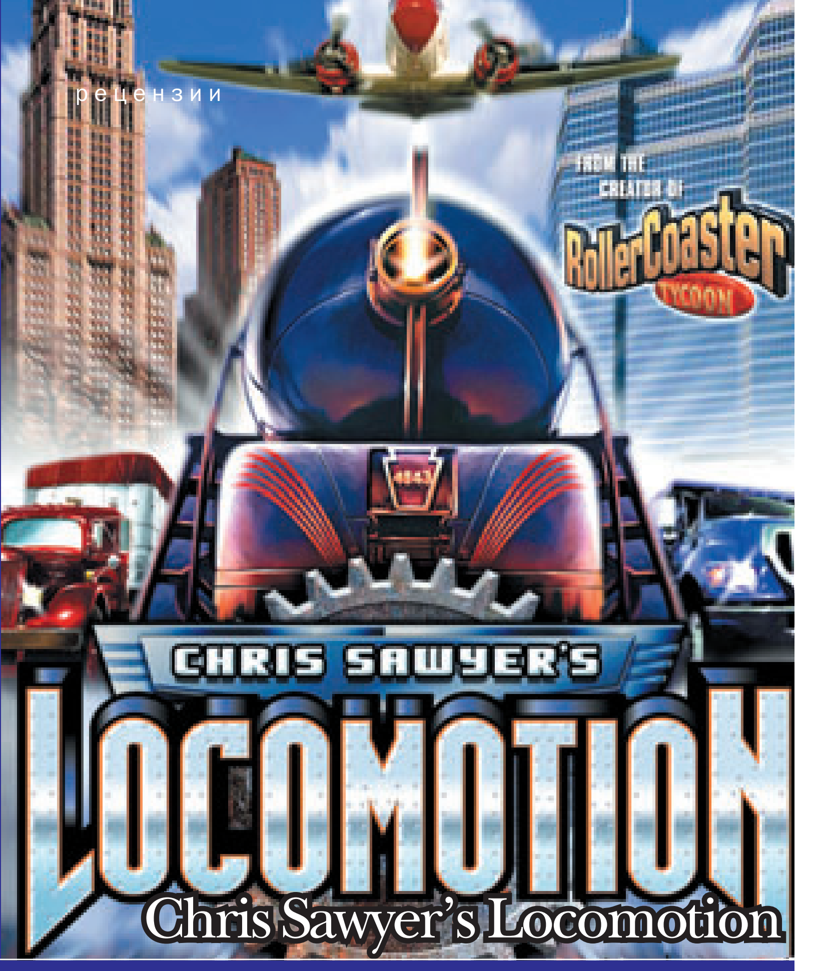
Сейчас случится удивительное — Ватсон (справа) БРОСИТ ХОЛМСА В БЕДЕ!

Дьявол в деталях

Это — второй крупный минус игры. Непроработанные мелочи можно простить едва ли не любой игре — кроме квеста про Холмса. Ведь этот знаменитый скрипач на основании, казалось бы, самых незначительных деталей с головокружительной скоростью делает самые далеко идущие выводы, что он с блеском демонстрирует уже в самом начале игры, рассказывая привычно ошеломленному Ватсону многочисленные мельчайшие подробности о характере хозяина светского приема (при том, что этого человека Холмс еще даже не видел). Это шоу беспроигрышно, как всегда. Но что делать с тем, что снаружи мы видим, что окна по обе стороны двери, куда входит Холмс, занавешены, а когда мы войдем внутрь, то выясняется, что над ними даже нет карнизов и занавесить их в принципе нечем? Или вот (и это совершенно сбивает меня с толку): с одной стороны накрытого стола вилки лежат слева от тарелок, а ножи — справа, но напротив, а с другой стороны того же стола, наоборот: вилки — справа, а ножи — слева.
А служанка, вытиравшая ковер, так и провела на коленях весь диалог со стоящим на почтительном расстоянии великим сыщиком. Да и сам сыщик в поисках улик то и дело плюхается на четвереньки, даже если дело происходит на сырой земле.

Чистая вода

Странное впечатление оставляет игра. То и дело кажется, что сейчас начнется что-то интересное, но, как только изнашивается ощущение от новизны локации, возвращается мысль, что дело стоит на месте. «Книга учета» пополняется, мы отвечаем на вопросы «на внимательность» движемся дальше, дальше... и игра заканчивается. Всем спасибо, желаете просмотреть финальный ролик?
Дальше случается просто невероятное. На нас лавиной скатывается эпохальной длины концовка — 23 (двадцать три!) минуты, исключительно ради которых и стоит играть. Это театр одного актера, и актер этот совершенно бесподобен. Холмс быстро, четко и сжато открывает нам глаза на все, мимо чего мы проходили в игре, что не замечали, о чем не догадывались. Множество разрозненных мелочей складывается в удивительной сложности и стройности картину. Интрига с участием примерно полутора десятка персонажей, роль каждого из которых очень важна, и все их действия переплетены в единый тугой клубок.
Редко какая игра может похвастаться столь сложно и логично созданной интригой — подобные вещи скорее характерны для детективных романов (а игра, если верить титрам, сделана по роману, пусть и не самого К.Д.).
Однако зачем нужна игра-детектив, если все расследование проходит мимо нас? Игра даже не пытается как-то поощрять нас на распутывание сюжетных нитей — зачем, если это великолепно сделает легендарный сыщик? Ведь если мы все вычислим сами, эпическое окончание потеряет всякий интерес. В итоге теряет интерес сама игра. Она едва ли не всю дорогу кажется весьма глупой, хотя таковой и не является.
И самое страшное — не все финальные выводы Холмса можно признать однозначно вытекающими из имеющихся сведений, хотя последнее замечание и касается большей частью нюансов. Но сам по себе этот факт порождает неясные сомнения.
Но эту тему лучше дальше не развивать.



Transport Tycoon Deluxe для Windows 2000/XP, авторская версия.

Хардкорнейший тайкун



те, кто

дизайнер: Крис Сойер (Chris Sawyer)
ведущий программист: Крис Сойер
графика: Саймон Фостер (Simon Foster)
музыка и звук: Аллистер Бримбл (Allister Brimble)
разработчики: Chris Sawyer (www.chrissawyer.com), Atari
издатель: Atari (www.atari.com)

сайт игры: www.atari.com/us/games/locomotion/pc
платформа: PC
дата релиза: 7 сентября 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500, 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0b+, 8x CD-ROM, 550 Мбайт на жестком диске.

Trainstopping

Представьте себе картину: весьма почтенная публика (на всех цилиндры, жабо и боа) ждет на перроне прибытия поезда будущего. В толпе шныряют личности, заранее расписавшие это событие как «знаковое», необоснованно пользуясь стилистикой «Вот приедет Сойер — Сойер всех рассудит» для критики немецкой убежденности в необходимости конной тяги. И вот, эффектно прорвав красочный картонный щит (сверху, аршинными буквами: «ATARI»; снизу, меленько: «Chris Sawyer's Locomotion»), выкатывается предмет ожиданий.

Николай Третьяков

К мафусаилова возраста паровозу им. Братьев Люмьер прицеплены странные вагоны: на одном из них плохо закрашенная надпись «Dundee Rollercoaster Park»; в вагончиках полусидят-полувисят люди в оранжевых тогах, время от времени принимающиеся негромко петь «Харе Криснa»; у многих татуировки «TTD» и «Lord, the name is Chris».

Последний (Крис! Харе!) выполняет функции машиниста и кочегара, а сейчас взирает на притихшую публику гордым взглядом Робура-завоевателя. Ручная коза абердинской породы доедает подшивку The Sun, явно предназначенную для растопки.

На перроне первыми приходят в себя скользкие личности; им придется выкручиваться.

#1

Дорогие друзья! Игра Locomotion представляет собой ярчайший образчик шотландской школы транспортных симуляторов, которую мы вместе с вами только что открыли. Характерной чертой этой дизайнерской школы является принципиальный графический минимализм. Остроугольные возвышенности игры, поросшие фиолетовыми сорняками, отражают суровость природы Шотландии, среди пустошей и верещатников которой Крис был рожден и взращен. Лиса, барсук, сойка, пестрый дрозд избегают продуваемых ветром холмов, нисколько не схожих с плодородной долиной Дуная (из австро-немецкой Transport Giant. См. наш



прошлый концертный номер), по-над которой стадами летают жирные вальдшнепы и пулярки. Зато сколь радостно, в отсутствие не кажущих носа из нор и гнезд зверей и птиц, видеть сидящих на бордюре у автобусной остановки людей, пусть им крисовой рукой и отмерено немного пикселей! Или развозить продрогших жителей Килмарнока и Норт-Кильттауна на трамвайчике по домам, в которых пахнет горящим торфом из очага. (Если поскрести бульдозером участок шотландской земли, проглянет натуральный торфяник.)

В Transport Giant (TG) горы недоступны для игрока, как Альпы на горизонте для ленивого бюргера; выросший в пересеченной местности каледонец знает радость земляных работ и старается ею с нами поделиться, особенно на горных (Alpine) ландшафтах, олицетворяющих заснеженную вершину Бен-Невиса. Бескрайние пески на некоторых картах — это, конечно же, золотые пляжи Шотландии, по которым взапуски бегали Шон Коннери и Кристоф Лямбер, вместо того чтобы сесть, как все нормальные люди, в роллеркоастер.

Шок от внешнего вида Locomotion — катарсис, испытав который, игрок проникается здоровым англо-шот-



внимание, конкурс!

Игры, которых нет

ПРИДУМАЙ ИГРУ, СОТВОРИ СКРИНШОТ И ЗАРАБОТАЙ $500 НА КАРМАННЫЕ РАСХОДЫ!

Как стать легендой. Методическое пособие

1. Придумайте компьютерную игру, которой не существует в природе.
2. Используя любые подручные средства («Фотошоп», холст-масло, 3D Studio Max, химический карандаш, пластилин и т.п.), «нарисуйте» скриншот из этой игры.
3. Кратко опишите свою игру.
4. Пришлите получившееся и текст на адрес **screenshot@game-exe.ru** с пометкой «Игры, которых нет».
5. У вас есть три попытки. Это может быть серия из ТРЕХ скриншотов, раскрывающих происходящее в одной игре, или три отдельные картинки из совершенно разных НЕСУЩЕСТВУЮЩИХ игр.

Карликовый FAQ

➜ Моя не понимает, шо такое «несуществующий (поддельный, имитация) скриншот»!
И это после всего, что случилось между нами? Загляните на страницу www.tmpspace.com/fakescreen/screenshots.php. Только имейте в виду, что, во-первых, не все из этих картинок являются хорошим примером для подражания. Во-вторых, копировать чужие идеи — не лучший способ победить в конкурсе. Если все предельно упростить, «несуществующий скриншот» можно сделать тремя (не самыми эффективными и правильными — понимаете, нет?) способами:
1. Взять кадр из существующей игры и модифицировать его.
2. Взять фотографию и наложить на нее игровой интерфейс.
3. Взять картину и...
А можно просто придумать и сотворить несуществующую игру (хотя бы в одном скриншоте) своими силами, только своими. И этот вариант нравится нам больше всего.

➜ То есть я могу просто взять эффектный кадр из Counter-Strike, прилепить туда вырезанную фотографию младшего брата и забрать главный приз?
Возможно, но маловероятно. Жюри будет отдавать предпочтение оригинальным работам, в которых все-все — от начала до конца — будет придумано и сконструировано участником самостоятельно.

➜ А можно я просто пришлю вам дизайн-документ моей гениальной стратегии от первого лица про гигантских нанороботов-зомби на пятистах страницах?
Нет! Чувак, это конкурс «несуществующих скриншотов», поэтому тебе придется прислать картинку, а текст надо сократить до одной странички, иначе никто его читать не станет.

➜ Мой поддельный скриншот говорит сам за себя. Можно я не буду описывать свою игру?
Краткое описание — это возможность выразить себя для тех, кто владеет словом лучше, чем 3DS Max. В любом случае, напишите о своей игре хотя бы несколько абзацев, мы уверены — это совсем не сложно.

➜ Я рисую как курица лапой, можно я не буду участвовать в конкурсе?
Нельзя! Главное — идея. Трэш для нас — важнейшее из искусств. Удивите нас. Заставьте нас восхищаться вашим остроумием. Заставьте нас хохотать. Заставьте нас плакать. Поверьте, это просто — все мы ужасно нервные люди.

➜ Я профессиональный графический дизайнер, работаю в крупной игровой студии. Могу я участвовать на условиях анонимности?
Будем только рады. Работает программа защиты свидетелей. Гибкая система скидок.

Маститое международное жюри

Председатель жюри: **Броди Кондон** (Brody Condon, USA).
Члены жюри: **Олег Дмитриев** (дизайнер, ИД «Компьютерра»), **Александр Мишулин** (гейм-дизайнер, «Нивал»), **Алексей Серков** (арт-директор, «Нивал»), **Олег Хажинский** (Game.EXE), **Игорь Исупов** (Game.EXE).

Срок проведения

Работы принимаются до **31 декабря 2004 года** включительно.

Требования к присылаемым материалам

Работы в количестве до трех картинок с описанием принимаются в виде графических файлов в формате JPG со стопроцентным качеством. Настоятельно рекомендуемое разрешение — от 1024x768 и выше. Советуем сохранить «исходники» для выставки в музее им. Пушкинга.

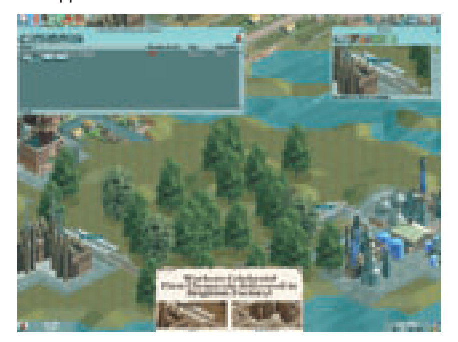
Призовой фонд

Первая премия — **$500**
Вторая премия — **$300**
Третья премия — **$200**

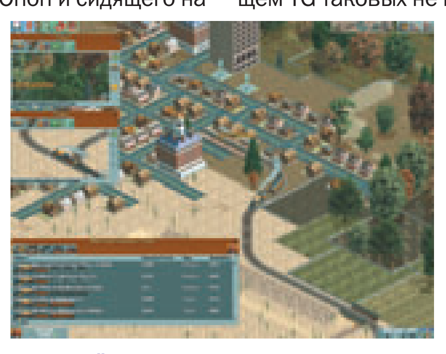
Горячая линия

Остались вопросы?
Не стесняйтесь, пишите по адресу **screenshot@game-exe.ru** с пометкой «Игры, которых нет».

ландским скептицизмом к свойственному TG украшательству в духе Людвига Баварского, прикрывающему тевтонское пренебрежение концепцией индивидуальных свобод, которая торжествует в творении м-ра Сойера: игрок свободен в выборе длины железнодорожной платформы, количества и видов вагонов в каждом составе. Одновременная перевозка металла и пассажиров не противоречит местному здравому смыслу, через который Крис никогда не переступает: в Locomotion встречные поезда на одноколейке не объезжачей появления фундаменталистского течения в среде разработчиков КИ, которое провозгласит своей целью возвращение к живительным истокам классической эпохи. Игра Locomotion лаконична, потому что она антична и не идет на компромиссы с современностью: на ее освоение может уйти едва ли не больше человеко-часов, чем было затрачено на ее разработку, зато периодически выплывающие газетные сообщения воскрешают в памяти втыкающего флажок астронавта из первого Master of Orion и сидящего на вает эпитета «ригидный», то Locomotion более независима от играющего и (одновременно!) много гибче реагирует на его действия (а пресловутые цепочки проще и иногда даже вариативны). Здесь приходится пасти момент, когда можно построить в тупике терминал, — через незначительный период времени муниципалитет замкнет дорогу, и возможность будет упущена. Доказательство способности внутриигровой жизни вечно крутить колесо — наличие случайно генерируемых карт (в конкурирующем TG таковых не имеется). яльником и старыми радиодеталями. Эта игра обладает британскостью, свойственной происходящим из той же части острова качественным шерстяным изделиям, и немножко схожа с акустической системой hi-end, на которую вы почти накопили, но оттягиваете покупку, потому что знаете, что счастье не цель, а движение к ней. Безукоризненно эффективная протестантская (кальвинистская) этика в Locomotion просто и недвусмысленно присутствует в правом нижнем углу в виде performance index, которым пренебрегли



Первый успех — в передовице. В следующем месяце поезд уже станет прибыльным, что видно в приветливо раскрытом окошке.



Интерфейс Locomotion — мечта олигарха: сидя в офисе, видеть все и все контролировать.



«Карта» родной страны Криса, максимальный zoom. Страхолюдна, но информативна и функциональна.

ют друг друга через пятое измерение, как это случается в TG. Игрок может млеть от счастья, как возящийся с миниатюрной железной дорогой преподобный Лавджой из «Симпсонов», осуществляя семафорную разводку и выстраивая многоплатформенные вокзалы, а может принять нелегкое решение морально-этического характера и направить старенький паровоз на рельсы конкурента. Ломать (чужие) игрушки — это ведь одно из проявлений общечеловеческого желания «to play with things», о котором Крис рассказывал нам в интервью (см. #7 за 2004 г.).

#2

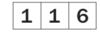
Дорогие друзья! Игра Locomotion является предтезавалинке около своей хаты дварфа из материнских Heroes of Might and Magic. Ну а усилия, друзья, естественно, окупятся, вернее, долго будут приносить очень сочные плоды. Бог его знает, перформанс это или провокация — через десять лет воспроизвести Transport Tycoon во всем, включая управление. Наверное, это условие чистоты эксперимента, призванного показать, что ТА игра «дышит и сегодня», что вечное — вечно, а эпигоны (даже старательные) останутся эпигонами. Если Transport Giant со старта жестко детерминирует игрока многочисленными производственными цепочками, а мир игры с заранее прописанными скриптособытиями заслужи-

#3

Дорогой читатель нашего журнала, а одновременно — какого-нибудь «Hi Success» и еще своего, корпоративного! У вас хронически не хватает времени (извините, каламбур), но игра Chris Sawyer's Locomotion должна вас заинтересовать. Видите ли, highly successful-создатель блокбастеров Rollercoaster Tycoon 1 и 2 и очень серьезный человек Крис Сойер делал их для широкой публики, а вот эту — для себя и для тех, кто понимает. Он возился с ней, выкраивая клочки своего безумно дорогого времени (никто не смог заставить Transport Tycoon Deluxe стабильно работать под Windows XP, а Крис смог), как вы возитесь с паавстрийские католики, сделавшие Transport Giant, где нужно просто набивать мошну в endless game. Loco-индекс должен расти, стрелочка должна быть зеленой, а для этого нужно постоянно открывать новые линии, переходить на новые виды транспорта, расширяться, бороться, искать и не сдаваться. 90%? Вы сделали это.
<...>

#33

А еще Locomotion устанавливает недостающую связь между оригинальным названием самого знаменитого шотландского фильма и его (названия) русским переводом.
А шутки про шотландскую скупость ныне моветон.





«Т-72: Балканы в огне»

Лиха беда начало.

Слабое звено

Это уже стало традицией — называть симулятор нескольких боевых единиц именем одной из них. Приносишь домой симулятор одного танка, а там обнаруживаются еще два, бесплатно. Приятно? О да. Если, конечно, оно включится. Ашот Ахвердян

Танковый симулятор



Те, кто

руководитель проекта: Юрий Лихота
технический руководитель: Олег Васильченков
ведущий программист: Андрей Зуев
концепт-дизайнер: Дмитрий Жуйков
музыка и звук: Дмитрий Астрецов
разработчик: Crazy House (www.crazyhouse.ru)
издатель: «ИДДК» (www.iddk.ru)

сайт игры: http://t-72.iddk.ru
платформа: PC
дата релиза: 13 сентября 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Penthium 4 2800), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512-1024 Мбайт), GeForce 2/4MX или Radeon 7500 (рек. GeForce FX5600 или Radeon 9600XT), 6x CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Дело в том, что «Т-72» не просто оснащен ненаглядным Starforce. На этот раз всеми любимое издевательство над пользователем проверяет диск не только при запуске игры, но и при входе в меню настроек, при загрузке дневника, а главное — при запуске (и перезапуске) КАЖДОЙ миссии, а начинать миссии сначала в этой игре приходится очень часто.
Не хочется вдаваться в описание бесконечных проблем, порождаемых этим чудесатым уродством, — они всем известны, но этот случай — из ряда вон. А потому независимо от самой игры мы никак не можем признать это целлофанированное изделие качественным и рекомендовать его к покупке. Серьезно.

Теперь об игре

«Т-72» — аркадный симулятор наоборот. Кажется, словно в основу игры лег дизайн-документ, предполагавший создание «Красной акулы» на гусеницах (простите за зоологическую бессмыслицу), а у разработчиков душа лежала к серьезности и реалистичности. Результат удивителен: перед нами симулятор, изо всех сил пытающийся стать простенькой аркадой. Огромная работа по созданию симуляторной механики едва ли не игнорируется общим аркадным дизайном.
Но сперва о хорошем.

Хорошее

С места механика-водителя лучше всего видна физическая модель, а она удалась, и потому водить танк удивительно приятно. Железный слон с видимым усилием карабкается в гору (уклон градусов 30; поведение машины на предельных углах подъема и крена вообще весьма корректное), и нам приходится не только полностью выжимать газ, но и понижать передачу — если обороты слишком упадут, мотор заглохнет, и в худшем случае это грозит летальным исходом. Т-55 с трудом разгоняется выше 20 км/ч при движе-

нии по ровному полю, но на шоссе его можно расшевелить почти до 60 км/ч. При этом ощущение скорости феерическое уже при черепашьих двух десятках, из-за чего интересно даже просто перемещаться в нужную точку. Но увлекательнее всего наводчику. У каждого из трех танков собственная система вооружения, свои прицелы, свои особенности. У Т-34-85 нет стабилизатора, поэтому стрелять можно только во время остановок, да и дальность до цели определяем по шкале самостоятельно. Разумеется, у каждого типа снаряда своя баллистика, поэтому прицеливание производится по соответствующей шкале. При этом даже грамотное прицеливание не гарантирует точности — разброс попаданий учитывает помимо прочего степень износа ствола пушки. А вот наводчик Т-72 уже пользуется всеми благами цивилизации: стабилизаторами (в обеих плоскостях), позволяющими атаковать в движении, баллистическим вычислителем, лазерным прицелом, тепловизионным...

На части

Чудо как хороша и модель повреждений. В расчет принимаются все необходимые параметры — тип снаряда, его скорость, траектория и угол касания, тип и толщина брони в данной точке, и исходя из всего этого определяется, было ли пробитие, каков характер наносимых повреждений и что именно повреждено. Случиться может все: при закрытых люках кумулятивная струя устроит экипажу локальный армагеддон, привет из ручного гранатомета способен перебить гусеницу, от взрывной волны может пострадать прицел, приболеть трансмиссия, повреждение боекомплекта может сопровождаться пожаром... У вас может убить заряжающего, а механик-водитель может запаниковать и пешком рвануть из Сербии прямо домой, в Сибирь. При этом модель повреждений AI-техники тоже весьма серьезна. Конечно, как всегда в таких случаях, нередко бывают вопросы по конкретным случаям, но это уже нормальная патчевая доводка и ни один симулятор без такой подстройки не обходится. Одним словом, браво!



Вот уж не повезло танкисту.

Не траншеекопатель, но за работой.



Через разбитое стекло очень сложно что-то разглядеть.

Если же принять во внимание еще и качественную (хотя и не очень быструю) графику, то... большая часть работы по созданию игры самого высокого уровня, пожалуй, уже сделана.

Как я провел это

Пользуясь случаем, хочется передать привет первой беде «Т-72» — всему, что касается миссий. В игре всего одна кампания, состоящая из 18 заданий. Хотя карта, на которой происходит действие, довольно обширна, каждый раз населен только очень небольшой ее участок (обычно километр-два по диагонали) — получается такой крохотный пятачок жизни в океане пустоты. Более того, обычно воюющие стороны крайне малочисленны: здесь является нормой наступление силами одного танка и четырех-пяти человек. При этом сами миссии жестко заскриптованы и по своей идеологии стопроцентно аркадны.

К примеру, встречается такая вещь, как X-COM'овский синдром поисков последнего алиена. Наши войска уже давно вошли в деревню, но скрипт отказывается признать ее захваченной, и мы отчаянно колесим вокруг, пытаясь найти, в какую же канаву забрался распоследний вражеский солдат. А для выполнения следующей миссии надо уничтожить джип со шпионом (миссия из демоверсии, переработанная до неузнаваемости). Попытки вести нормальный бой ни к чему не приводят — пока мы выбиваем из деревни противника, джип уезжает, срабатывает триггер, задание провалено... Зато на ура функционирует кавалерийская тактика, которой вообще нечего делать в симуляторах: мы в одиночестве, на полном ходу залетаем в деревню, доверху набитую врагом, срабатывает триггер — и джип пускается в путь, немедленно получая от нас в упор из главного калибра. Поскольку при общем минимализме задания выполняются (или проигрываются) в меру быстро, то в целях удлинения игры нам, во-первых, не выдают следующую миссию, пока мы не пройдем предыдущую, а во-вторых, задания организованы так, чтобы мы как можно дольше не могли их выполнить. Как вам необходимость сделать тридцать попыток? А пятьдесят?

При этом аркадный минимализм влияет и на симуляторную часть. Из-за крайне небольших расстояний между объектами миссий у наших танков выставлен просто чудовищный расход топлива: бака хватает примерно на полчаса. Мало того, из-за крохотного числа заданий едва ли не на порядок завышен износ главного калибра. К счастью, часть этих аркадных бонусов поддается исправлению в настройках. Так, по умолчанию время ремонта вашим экипажем перебитой гусеницы определено в «120». Не удивляйтесь несколько пессимистичной оценке — это не в минутах, в секундах. Совершенно фантастический темп, все равно что пробежать стометровку за полсекунды. Я заменил ее на «3000», а сколько поставили вы, дорогой читатель? К слову, перед игрой не забудьте забраться в настройки. Отключить внешние виды, отключить маркеры на целях и точках маршрута, отключить автоматическую постановку танка на гусеницы после переворота. Можно выставить и реалистичный угол обзора с места механика-водителя, хотя выглядит это дело не очень презентабельно: появляется огромная черная рамка чуть ли не на пол-экрана, обзору — нет. Но самой игре режим максимальной реалистичности идет на пользу.

Гарвард

Еще одна печаль «Т-72» — AI. Эта беда не очень задела противника, поскольку его действия предусмотрены скриптом, а целиться и стрелять он умеет без проблем; но вот что касается нашего танка и подчиненных... Союзники не способны переплыть ручей вброд — натурально топят технику. В нашем экипаже водитель, получив точку следования, сперва начинает движение в прямо противоположную сторону (долго разворачиваясь туда, потом — обратно). Знаете, как радуют такие штучки во время боя? AI-водитель может вести танк либо медленно, либо очень медленно, что нередко совершенно неприемлемо. К тому же мы не можем отключить AI нашего экипажа, не можем управлять движением танка с места наводчика или командира и даже не можем приказать AI не вмешиваться, потому как, только мы пересаживаемся с водительского трона в хижину наводчика, AI резко тормозит, из-за чего во время боя зачастую нельзя оставить водительские рычаги. Есть претензии и к наводчику. При благоприятных обстоятельствах ему вполне можно доверить ведение боя, но он не прекратит огонь, если цель, к примеру, вышла за вертикальный угол обстрела. Наводчик так и будет упорно отправлять «в молоко» и без того ограниченный боекомплект. Похожим образом его не смутит слишком большая дистанция до цели, когда вероятность попадания чересчур мала. Ну и куда при этом смотрит AI-командир, указывая наводчику цели, в которые невозможно попасть?..

В общем, бой превращается в игру «слабое звено», где мы пытаемся занять место самого нерадивого члена экипажа.

При максимальном реализме всю эту пастораль мы будем наблюдать через стекло прицела.

При удачном стечении обстоятельств технику подбрасывает на несколько метров вверх!

Когда противник вынужден действовать по обстоятельствам, он тоже зачастую прявляет чудеса сообразительности. Солдат может упереться в стену дома и изо всех сил пытаться пробежать сквозь нее. А другой уползает по середине шоссе от несущегося на него танка. Кармагеддон. Лужа крови.

Улыбнитесь

Фирменный «танкистский юмор», так веселивший нас в демо-версии, остался и в полной игре, и эта самоирония действует положительно. Каждая миссия встречает нас очередной цитатой — это могут быть как «крылатые слова» столпов мысли (военной и не только, от Оккама до Лиддел Гарта), так и армейские афоризмы вроде «И спать охота, и родину жалко!». Манера общения внутри экипажа подчас столь же неформальна. «Не гони! Успеем!» — это нам рекомендуют снизить темп движения... Или вот есть в игре такой эпизод: первая же одиночная миссия, обучающая вождению. Пока мы заводим свой 72-й, с нашей базы за ворота выезжает траншеекопатель. Затем мы, направляясь к полосе препятствий, обгоняем его, а он сворачивает на поле и начинает там заниматься своим делом — рытьем траншей. Спустя некоторое время, успешно одолев тренировочные задания, мы возвращаемся назад. Едем и не можем понять — вместо асфальтированной дороги наш танк утюжит какие-то рытвины и колдобины, весь асфальт разворочен... Подъезжаем к воротам базы и видим там припаркованный траншеекопатель... с работающим механизмом! В любой другой игре это был бы стопроцентный баг, но только не здесь, тут это явно нарочитое «копать от забора и до обеда». Впрочем, во время боевых действий подобных комедий обычно не случается.

Завтра

У «Т-72» огромный потенциал. Будь в ней хороший AI и динамическая кампания, создающая нормальные миссии, — была бы игра на годы. Хотя, конечно, это очень серьезные задачи, требующие немало времени и денег. Что ж, остается ждать продолжения и надеяться на лучшее.

Conflict: Vietnam

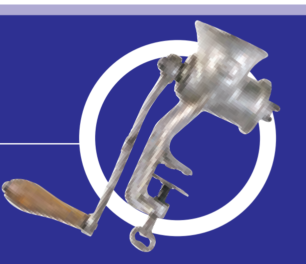
Очко на локте

В 2004 году разработчики компьютерных шутеров успешно повторяют путь музыкантов, литераторов и кинематографистов, бредивших джунглями и напалмом десять, двадцать, тридцать лет назад...

Фраг Сибирский

Мне неловко говорить «Desert Storm в других декорациях» про игру, в которой нам обещали Desert Storm в других декорациях, но совесть-то все-таки надо иметь, господа разработчики! Desert Storm в других декорациях.

Тактический шутер



Те, кто

ведущий разработчик: Ник Кук (Nick Cook)
ведущий программист: Алекс Маклин (Alex McLean)
арт-директор: Стюарт Гриффин (Stuart Griffin)
композитор: Джон Винсент (John Vincent)
разработчик: Pivotal Games (www.pivotalgames.com)
издатель: SCi Games (www.sci.co.uk)
издатель в России: «Бука» (www.buka.ru)

сайт игры: www.conflict.com/conflictvietnam
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
дата релиза: Сентябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 1000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Все они, бормоча себе под нос, пытаются придать одним и тем же фрагментам одной и той же войны зримую, слышимую, осознаваемую форму. Они хотят денег, славы и, может быть, совсем немножко — понимания, и потому вынуждены искать хоть какой-то художественный подход, хоть какой-то смысл, хоть какую-то удовлетворительную мотивацию, там, где многие искали до них, но так и не нашли ни подхода, ни смысла, ни мотива.

Заяц цвета пурпур

У кого-то (Battlefield: Vietnam) получается аттракцион. Ну и что — многие аттракционы вызывают у публики не менее сильные ощущения, чем фильм Кубрика, Копполы или Стоуна. У кого-то (Shellshock: Nam'67) получается гипертрофированная «правда жизни». И пусть, такие игры всегда в почете у людей с очень плохим настроением. А у кого-то выходит крепкая компьютерная игра, тактический, как обещано, шутер. Последний в линейке крепких шутеров. Нормальная, спокойная игра про Вьетнам! Поначалу это вызывает недоуменное хлопанье глазами. Толстую кожу авторов из Pivotal, кажется, ничто не способно пробить. Их совершенно не затрагивает тематика — что Багдад, что Вьетнам, что Вторая мировая... На выходе мы получаем всю ту же ровную игру, пусть не с минимальными, но все-таки косметическими изменениями. Conflict: Desert Storm и Conflict: Vietnam отличаются друг от друга куда меньше, чем, скажем, Battlefield 1942 и Battlefield: Vietnam. У разработчиков совершенно нет фантазии. Вы можете представить себе более банальную музыкальную тему для игры про Вьетнам, нежели Paint it Black? Вот-вот. Можете представить себе более тривиальный зачин вьетнамской эпопеи, чем тихий закадровый голос несчастного новобранца? А более вопиющий стереотип, чем свирепый, но сердобольный аме-

риканский сержант, периодически восклицающий «мы нужны в Индокитае, как мне очко на локте»?

Если помните, солдаты Desert Storm и (в особенности!) Desert Storm 2 изъяснялись на хорошем литературном языке. Во вьетнамские диалоги просачиваются случайные «fuck» и «asshole», хотя это все еще cut-scenes, писанные тихим аккуратистом. Брутальным великолепием Костелло здесь и не пахнет.

В Conflict: Vietnam тоже отрывают головы, но выглядит это блекло и водянисто. По речке идиллически дрейфуют аккуратные трупы. И как можно нарисовать такие аляповатые, сухие, безжизненные джунгли! Это гербарий! Или растянутая на палках гигантская камуфляжная сетка. Что угодно, только не влажный тропический лес.

На память о войне

А верх представлений разработчиков о гульбе и разврате — передача новобранцем сержанту бутылки красного полусухого. Честное слово, они из этого вывели полноценную миссию! Хорошо хоть трибунал не устроили.

Но хватит поворачивать десантный нож в ране. Это серьезный, насупившийся, не понимающий шуток шутер — и здешняя система управления напарниками даст миллион очков вперед тому же Shellshock. Бойцов можно гнать вперед, заставлять утюжить землю брюхом под обстрелом и выборочно таскать с вражеской территории предметы (в дико и непреднамеренно смешной тренировочной сценке один рядовой по заказу падает на землю и начинает извиваться в муках, а другой рядовой мрачно ползет к нему с аптечкой в зубах), между ними удается довольно ловко переключаться, они могут передавать друг другу всякое-разное, собирать оружие со складов и с тел врагов. В каждой отдельно взятой перестрелке перед нами распахиваются феерические тактические возможности. Но во все это мы, конечно же, уже играли. Два раза.

В Desert Storm мы поняли, что Conflict — война взбесившихся аптечек, а в Desert Storm 2 научились разделять солдат, дабы их не накрывало одним выстрелом из танка или единственной гранатой (подхваченной врагом с земли и метко брошенной назад). Бой в пустыне и бой в джунглях должны отличаться друг от друга настолько разительно, что об этом смешно даже упоминать. Но вся разница в том, что в Багдаде мы следовали по мостам, дорогам или городским улочкам (игру все время хотелось сравнить с ралли-симулятором), а во Вьетнаме топаем натуральными зелеными коридорами. То есть врага увидеть все-таки труднее (да и растяжки коварно поблескивают в траве), а вот в плане свободы перемещений и разнообразия тактических действий ничего не изменилось.

Перед гнездами пулеметчиков с трогательными «Максимами» переключаемся на снайпера. Все остальные участки захватываем групповым наскоком, уповая на немощь вражеского AI (которому все равно некуда деться) и чудовищное (до четырех десятков) количество аптечек в рюкзаке каждого бойца.

Перед столкновениями с танками (о них честно предупреждают заранее) находим спрятанную в Труднодоступном Месте базуку.

Гнезда самозарождающихся врагов (тяжелое наследие Desert Storm 2) помечаем желтым дымом для последующей обработки «Апачем». После первых двух-трех заданий (обучение, патруль, ночное нападение на базу) всякая оригинальность из игры улетучивается.

Мы двигаемся вчетвером оперативными тылами противника, зачищая деревеньки (никакого цинизма — американский солдат и в глубоком тылу противника является морально незыблемым), снимая бирки с умирающих парней из Кентукки и изредка угоняя джип или катер.

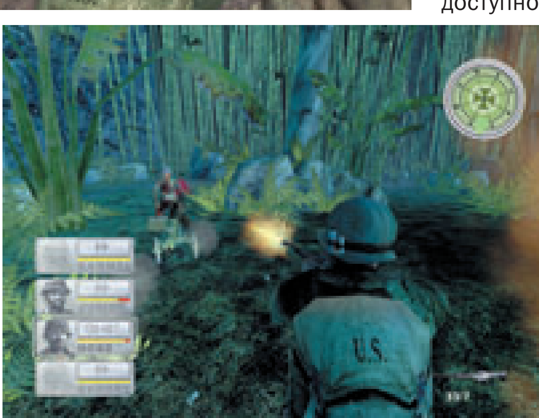
Как я уже писал по другому поводу, в патриархальных джунглях, где в каждом дупле прячется защитник окружающей среды с гранатометом, пешие прогулки куда полезнее для здоровья.

Всего 14 миссий. И это диагноз.



Оборона лагеря полна буквальных цитат из Desert Storm 2. Выбор развлечений в серии вообще не богат: стрельба из пулеметов, вызов вертолетов, убиение танка.

Бой в окопах ничем не отличается от боя вне окопов. А западные коллеги пишут о трудностях смены тактических паттернов...



Ничего более экстравагантного, нежели (на редкость нетребовательные к аппаратуре) заросли бамбука, движок Conflict: Vietnam нам предложить не может.



Вид от первого лица, мечи и медальоны, короткие уровни, инвентарь из Resident Evil... У этой игры только один недостаток — в чем-то она все-таки четвертая часть Silent Hill.

Survival horror



Те, кто

ведущий разработчик: Сугуру Муракоши (Suguru Murakoshi)
ведущий программист: Косуке Ивакура (Kosuke Iwakura)
арт-директор: Масаши Тсубояма (Masashi Tsuboyama)
композитор: Акира Ямаока (Akira Yamaoka)
разработчик и издатель: Konami (www.konami.com)

сайт игры: www.konami.com/silenthill4
платформа: PC, PlayStation 2
дата релиза: Сентябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, DVD-ROM, 4 Гбайт на жестком диске.

Посторонний

Silent Hill 4 — игра, с хичкоковским изяществом рассказывающая страшную урбанистическую сказку. Маленький городок Сайлент-Хилл вы найдете здесь только на фотографиях.

Маша Ариманова

Предыдущие части Silent Hill (SH) повествовали о людях, чьи судьбы были так или иначе неразрывно связаны с Сайлент-Хиллом, о паломниках и лунатиках, которые отправлялись в этот город на сеанс экстремального психоанализа...

Генри Таунщенд никогда не был в Сайлент-Хилле. Он родился и вырос в Саус-Эшфилд-Хейтс, большом городе, где есть метро, такси и многоэтажные дома. Вся вина Генри в том, что он поселился в квартире 302 одной из этих многоэтажек. А эту квартиру когда-то любил посещать Уолтер Салливан, серийный убийца, которого вы можете помнить по газетным вырезкам из SH2. Однажды Генри обнаружил, что не способен выйти из квартиры и никому не может дать знать о своей беде. Как быть? Наш герой поступил как всякий нормальный человек в подобной ситуации: он смотрел в окно, он долбил стену киркой и через дыру в ванной комнате выползал в странные миры, где встречался с призраками, чудовищами и обитателями соседних квартир в более чем причудливых обстоятельствах.

В мою квартиру подпускают лучи смерти

Квартиру Генри мы созерцаем от первого лица. Это не квест, ибо здесь нечего разгадывать (достаточно бесцельно послоняться по квартире и посмотреть в дверной глазок, дабы что-нибудь произошло). Это не survival horror, ибо — до поры до времени — Генри в этих стенах ничто не угрожает. Это всего лишь идеальная лабораторная среда для нагнетающих атмосферу cut-scenes, в которых чаще всего фигурируют санитары «Скорой помощи». Вставной ролик, внутри которого мы живем, а еще хороним боезапас и сохраняемся.

Более-менее традиционный Silent Hill начинается на другой стороне. Там привычные для серии перспектива, кусок трубы в руках, собакоподобная тварь, с визгом погибающая под каблуком Таунщенда. В SH4 нет долгих уровней — одни лишь короткие энергичные эпизоды повышенной драматургической концентрации. Раньше было глубокое и безысходное погружение в туман, нынче — вылазки, выбросы, миссии.

По сравнению с грандиозными оперными декорациями SH3 здешние сон-метро, сон-лес, сон-тюрьма и сон-

больница выглядят довольно буднично. Даром что там по потолку ползают жирные пиявки, по коридорам раскатывают инвалидные кресла-убийцы, из пола растут хищные грибки, а стены проницает гигантская пуповина (играющая важнейшую роль в сюжете SH4)... С другой стороны, идет четвертая часть дольше, чем третья, да и историю рассказывает куда более сложную.
Разработчики перестарались с дизайном монстров. Смутно подозревая, что, угодив в непривычное окружение, поклонники серии начнут ныть об утрате фирменного стиля, авторы превратили своих чудовищ в среднее арифметическое тварей из всех предыдущих частей. Кое-что получилось неплохо (зрелище ковыляющего на тебя по коридору «близнеца» вполне способно вызвать легкое недомогание), но в целом — беззубо...
А ведь на свежем материале большого города можно было такое измыслить! Но кое-какие шаги в этом направлении Сугуру Муракоши и Ко предприняли. Лучшие противники в игре — призраки девятнадцати жертв Салливана. Ничего подобного в Silent Hill раньше не было. Они не умирают. Они проходят сквозь стены. Они поражают героя на расстоянии, телепатически.
Последние четыре призрака, этакие мини-боссы, способны преследовать Тауншенда НА ПРОТЯЖЕНИИ ВСЕЙ ОСТАВШЕЙСЯ ИГРЫ...

19 привидений

В SH4 всего два пистолета, и оба используются довольно редко, ибо в инвентаре элементарно не хватает места для коробок с патронами. Все оставшееся время Тауншенд, управляемая AI напарница (появляется в середине игры, под влиянием демонов способна обратить свою сумочку или полицейскую дубинку против Генри, редкая дурочка) и пять-шесть чудовищ упоенно охаживают друг друга спортивным инвентарем. Лысенковские гибриды обезьяны и ящерицы в четвертой части идут на тебя не с голыми руками. Многие из них тоже оснащены клюшками для гольфа.

Также добавлена возможность копить силы для одного решительного удара. Зачем она нужна — не совсем понятно, ибо старая формула «отошел с линии атаки — начал молотить, пока не помрет» работает до сих пор. И все-таки это не такая мясорубка, как в третьей части с ее катаной. Нет, SH4 — нормальная драка в подворотне.



Уж у этих-то товарищей точно нет никаких телепатических способностей.

«Близнец» на марше.

В каждом из нас должен быть свой Норман Бейтс. Старина Хич остался бы доволен.

С призраками приходится бороться совсем иными методами из совсем другой игры. Они преследуют Генри даже в его цитадели — наглухо опечатанной квартире. Обычное оружие способно замедлить их, но не способно убить. Да и неловко как-то идти с бейсбольной битой на телепатов... Нет, тут другие рецепты. Для начала: священные медальоны и волшебные свечи. Для середины: серебряные пули в револьвере. Для конца: волшебные мечи. Да, мы все еще говорим про Silent Hill!
Медальоны и свечи держат нечисть на расстоянии. Серебряные пули сшибают с ног. При помощи меча от привидения все-таки можно отделаться раз и навсегда. Но таких мечей в игре всего пять, и лучше бы приберечь их для последних четырех сверхпризраков.
Сам Уолтер Салливан имеет дурную привычку появляться из ниоткуда и гоняться за Тауншендом с ручным автоматическим оружием.
Из головоломок SH4 внимания заслуживают те, что объединяют творящееся в квартире Генри с творящимся в фантастических мирах. Моя любимая: чтобы попасть в бар в одном из снов, мы должны ввести код, совпадающий с последними четырьмя цифрами в телефонном номере бара. Что делать? Вернуться в квартиру, посмотреть в окно — бар через дорогу, и его телефонный номер выставлен на всеобщее обозрение. Но на втором посещении сна выясняется, что телефон поменялся! Как быть? Всего лишь вернуться в квартиру, позвонить по старому номеру и записать новый, продиктованный автоответчиком.
Жалко, что таких загадок в SH4 всего три...



Star Wars: Battlefront

Четыреста участников и больше трех сотен из них непроходимые идиоты! Не об этом ли мечтает каждый владелец приставки, бластера и имперских амбиций! Теперь на широких ПК-экранах повсеместно! Бегите, товарищи.

Печально-многопользовательский FPS/TPS



Те, кто

продюсер: Крис Уильямс (Chris Williams)
ведущий программист: Марк Терндорф (Marc Turndorf)
ведущий дизайнер: Йенс Андерсен (Jens Andersen)
ведущий художник: Хуан Санчез (Juan Sanchez)
разработчик: Pandemic Studios (www.pandemicstudios.com)
издатель: LucasArts (www.lucasarts.com)

сайт игры: www.lucasarts.com/games/swbattlefront
платформа: PC, Xbox, PlayStation 2
дата релиза: Сентябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2000+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт ОЗУ), DirectX 9.0c, 8x CD-ROM, 2,9 Гбайт на жестком диске.

Болванитос

Милые плюшевые нюансы фильмопроизводства сожрали не одну и не две Лукасовы игры. Современный LucasArts — это прежде всего фанатичная преданность канонам экранной библии и обязательное спецспасибо любимому вождю в последней строке титров. Так заканчиваются все революции. Шумным схлюпыванием жира. Александр Вершинин

С точки зрения игродизайна Star Wars: Battlefront (SWB) не должна была увидеть солнечный свет! Столь толстых черепной коробкой заморышей самолюбивые девелоперы сбрасывают с отвесной скалы прямо в море, предварительно привязав к тяжелому предмету повседневного быта.

Бизнес дедушки Лу

Сотрудники Pandemic Studios LLC не слышали о чести, не встречались с достоинством, зато славятся рукодельным умением сбацать смазливый блюр на всех инструментах, включая ч/б Gameboy. Полупереваренную идею Battlefield 1942 они замешали на казенной Лукасовой идеологии, — и вот дивное чудо — на этих славных дрожжах уродился леденящий члены пустотелый нонсенс!

Не последнюю роль в заморозке жизненно важных органов игроцкого тела сыграло вопиющее отсутствие AI, страдающий плоскостопием дизайн, а также аккуратно и дотошно нарезанный пятисекундными комочками метраж всех пяти фильмов. Ситуация с видеовставками вообще абсурдна: работали либо тонкие мастера класса Макса Раабе и Ричарда Чиза, либо... Болваны?.. Вырванные из контекста кинолоскуты склеены по методике «армянского радио»: с максимальным ущербом для фильмов, игры, человеческих мозгов и мира во всем мире. Если воспринимать их всерьез, разумеется.

Стенка на стенку

Роботы дерутся с клонами, а повстанцы с имперцами на всех известных Джорджу планетах. Притом графика горяча, как индустриальные

свет и магия: палитра исходит сладким соком, небеса увешаны треугольниками всамделишных star destroyer'ов, а глобальную недостачу полигонов и качественных текстур художники блестяще драпируют тем самым сексуальным блюром. Разглядеть консольную нищету SWB можно разве что на скриншотах. Угощайтесь.

У многопользовательского командного шутера Star Wars: Battlefront есть ровно два позитивных момента. Только здесь можно поучаствовать в потасовке двести на двести. Около четырех сотен бойцов на поле являют собой зрелище, активно массирующее лобные доли. Особенно если братва с энтузиазмом умасливает друг друга всеми подручными средствами: ховертанками, спидербайками, двуногими и четырехлапыми имперскими «ходоками», ездовыми динозаврами, бессмертными джедаями и еще черт знает чем — даже истребителями x-wing и tie fighter! Весь зоопарк активно мельтешит и изрыгает разноцветные лучистые пламена, на задниках елозят присущие случаю звездновоинские атрибуты: джавы и эвоки, роботы, зверье, космические корабли, солнца, планеты, восходы с закатами... Типичная массовка для отвода глаз.

Классическая формула командного шутер-удовольствия обязала всех идейных последователей Tribes не рассчитывать только на сетевые баталии, загодя готовить ботов для игры в одиночку. В случае с SWB иначе не получится, как ни крутись: партия по локальной сети допускает максимум шестьдесят живых участников, Интернет — и того меньше. Остальные триста пятьдесят статистов ведомы в бой генералом по имени Искусственный Интеллект, и, поверьте, парень далеко не Макиавелли!

Самое ужасное качество этих ходячих танков — способность мгновенного respawn'а на другом конце карты. Баланс? Какой такой баланс-шмаланс?..



У клона адски неблагодарная работа: его бомбят, месят колесницами и давят большими металлическими ходулями.

Комсомольское сердце пробито. Наконец-то лопоухому Бинксу и его родственникам можно передать маленький закладец! Впрочем, радости все равно мало.

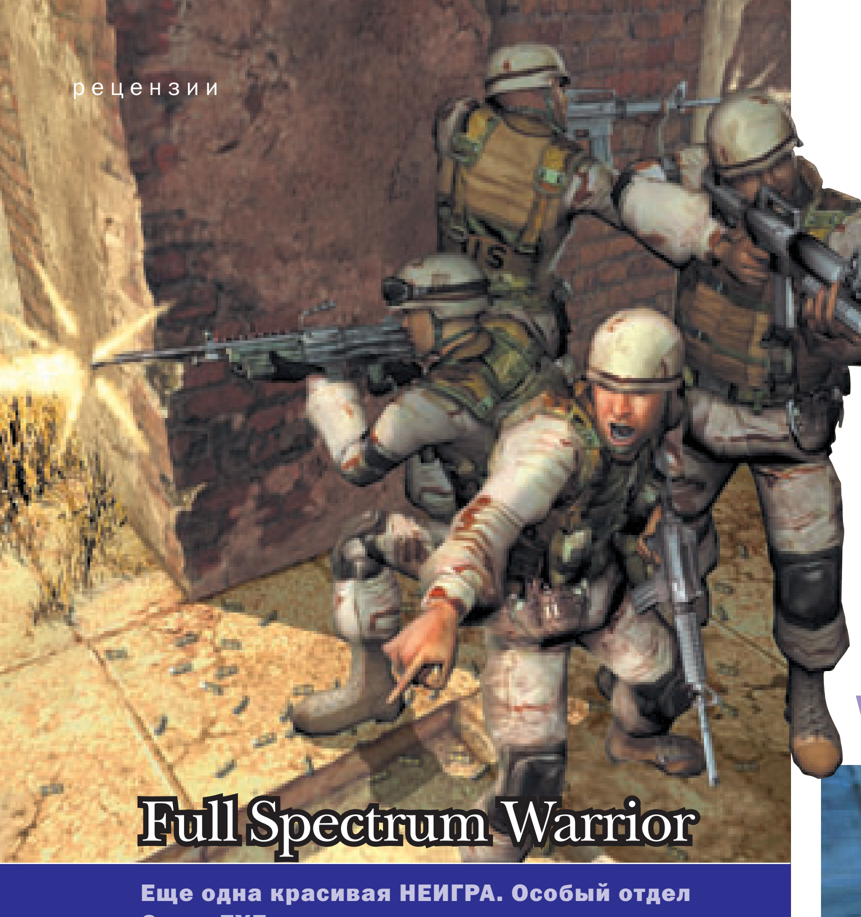
Бедный Панчо

AI не дотягивает даже до Панчо Вильи, хотя IQ-уровень мексиканского самозванца не скрыт от глаз облачностью вокруг Олимпа. Послушайте, любой завсегдатай «Звездных воин» знаком с туповатой детской медлительностью и повальным косоглазием имперских войск, когда дело доходит до прямого огневого контакта с Харрисоном Фордом и прочими приглашенными звездами. Для кинематографа это устоявшаяся норма, но в КИ она недопустима! Командный шутер не имеет права на существование, если треть союзных войск рассеянно ковыряет в носу гранатометом, пока вражья стая берет под контроль подотчетный раззявам чекпойнт. При том Pandemic не перетрудилась, в SWB один-единственный незабвенный режим захвата-удержания контрольных точек, и обладание всеми, равно как и полное уничтожение поголовья противника, приводит к победе. Вот так просто, без зауми.

На острую мозговую недостаточность армий можно стойко закрывать глаза, но когда у вас из-под носа воруют последний байк... и мгновенно разбивают его всмятку о маленький, очень одинокий инопланетный дубок! Ярость не унять. С шипящим бульканьем в зобу вы хватаете снайперскую винтовку и отстреливаете десять, двадцать, тридцать. Сорок. Пятьдесят слабоумных! Они не сопротивляются. В финальном табеле о рангах средний игрок опережает по результативности Мэйса Винду, Дарта Вейдера и Люка Скайуокера примерно в три раза — и это при заскриптованной неистребимости джедайских подонков. Дави их танком, самолетом или Звездой смерти — негодяям на все плевать. Воистину, раньше LucasArts была скромнее, просто не лицензировала ведущих экранных персонажей во избежание замыливания. Ныне царит вакхический ва-банк. Покупай-ка.

Наконец, не сдержано ключевое обещание. У всех четырех рас совершенно идентичные типы войск. Вместо четырех уникальных армий — маневры ряженых. Да, у имперцев есть прыжковые ранцы, а роботы ловко сворачиваются в колесо и катятся куда подальше. Но в финале выбор сводится к извечному: автомат, снайперская винтовка, гранатомет, шотган, пулемет.

Стыдно, LucasArts! Некогда мастер филигранной ручной выделки, ныне компания гонит мутное малоградусное пойло в угоду невзыскательной консольной детворе. Что ж, каждому свое.



Full Spectrum Warrior

Еще одна красивая НЕИГРА. Особый отдел Game.EXE специализируется на выведении таких оборотней на чистую воду и старательно притворяется, будто это не доставляет ему никакого удовольствия.

Программа

У квестов был Broken Sword 3. У шутеров от первого лица — DOOM III. У шутеров от третьего — Enter the Matrix. Теперь у тактических шутеров есть Full Spectrum Warrior. Фраг Сибирский

Зомби-симулятор



те, кто

ведущий разработчик: Вильям Генри Сталь (William Henry Stahl)
ведущий программист: Фредерик Пирсон (Fredrick Persson)
арт-директор: Кристофер Хант (Christopher Hunt)
сценарист: Пол Робинсон (Paul Robinson)
разработчик: Pandemic Studios (www.pandemicstudios.com)
издатель: THQ (www.thq.com)

сайт игры: www.fullspectrumwarrior.com
платформа: PC, Xbox
дата релиза: Сентябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0c, 4x CD-ROM, 1,7 Гбайт на жестком диске.

Пуля в задницу. Неприятно, но жить будет. Будучи взваленными на плечи и оттранспортированными в Медицинскую Зону, бойцы мгновенно реанимируются и возвращаются в строй полными сил. А сколько пафосу-то было!

Вообще-то технически Full Spectrum Warrior (FSW) не шутер... Но и в другой жанр его тоже не определишь. Это тренировочная программа для закрепления тактических навыков в стандартных боевых ситуациях, разработанная для армии США.

В силу узкой специализации FSW функционирует только в одном окружении (абстрактном усредненно-городском) и разыгрывает бесконечные вариации на тему «столкновение с двумя-тремя вооруженными противниками на богатой укрытиями территории». Сделать на таком материале полноценную КИ невозможно. Тем не менее разработчики из Pandemic, кажется, попытались.

Результат... необычен. Военные корни «компьютерной игры» (которую проще называть Программой) обусловили некоторые очень смешные моменты. Например, тут доступен многотомный, дотошный, педантичный, рассматривающий все возможные вариан-

ты и не оставляющий ни одного геймплей-камня не перевернутым обучающий режим. Как кто-то уже успел заметить, после такого обучения делать в игровой кампании совершенно нечего.

Пробы

FSW не утруждает себя базовыми боевыми умениями. Здесь не нужно быстро бежать, метко стрелять и шустро падать в грязь. Все управление осуществляется двумя клавишами мыши. Наш протеже — лидер боевой группы из четырех человек (таких групп в Программе обычно две, «Альфа» и «Браво»). Мы отдаем ему приказы, он доводит их до сведения остальных бойцов в части, их касающейся; после всех шушуканий и обстоятельных, как на параде, милитаристских приготовлений приказ наконец-то претворяется в жизнь. От крови, стонов и неподвижно лежащих в пыли тел нас отделяет бюрократическая прослойка интерфейса. Вроде бы это нужно для пущего реализма (в настоящем бою подразделения ведь не вступают в бой по клику мышки), но в случае с FSW говорить о каком-либо реализме настолько смешно, что...

На самом деле индирект-контроль — очень полезная вещь. Для слабонервных игроков. Блистательно скомпрометировав миссию своим гидроцефальным командованием, игрок может взвизгнуть, бросить мышку, закрыть глаза, заткнуть уши, как это делали семьдесят процентов новоиспеченных лейтенантов во Вьетнаме, подождать немного, вытащить пальцы из ушей, открыть глаза, взять мышку и посмотреть, что там у них получилось и не наградят ли его случайно за это медалью.

Чуть более персональное участие возможно только в случае ответственной задачи пуска гранаты из подствольника (эти снаряды в FSW почему-то следуют по идеально параллельной земле траектории) или броска гранаты обычной (ритуал, приготовления к которому сделали бы честь запуску шаттла со знаменитого мыса). И то, и другое в Full Spectrum Warrior считается чит-кодом, дисциплинарных последствий за собой не несет, но и открыто командованием не приветствуется.

С этой точки арабу не поможет даже открытая дверца, потому что мы заняли ПРАВИЛЬНУЮ позицию. Но перетащите группу на пару шагов влево — над врагом загорится другая пиктограмма, и стрелять в него можно будет хоть до посинения. Абстракция-с.

Соорудить на базе армейского симулятора ситуаций целую кампанию, с сюжетом и прочими радостями, — для этого надо иметь большую наглость. Все миссии происходят на соседних улицах. Наше войско всегда численно превосходит войско противника (на территории которого будто бы находится!) в соотношении «три к одному». Видимо, тренажер был рассчитан на победоносные и скоротечные огневые контакты, а не на полноценную войну. Обучающий режим FSW — та же кампания (целиком!), с которой сняли графику. Кампания — это оснащенный спецэффектами обучающий режим (растянутый с превеликими ухищрениями аж на 10 часов), в который пригласили статистов.

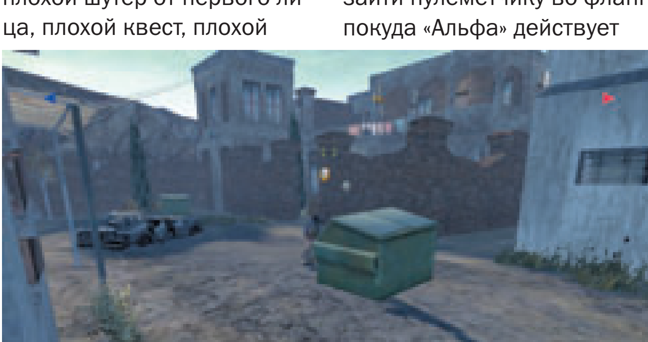
Кобаяши Мару

Уровень FSW — полоса препятствий, цепочка армейских пазлов, к игровому искусству имеющих весьма отдаленное отношение. Помните, в «Стартреке» Академия проверяла своих курсантов на тренировочном сценарии, не имеющем решения? И капитан Кирк сначала продержался двенадцать часов вместо положенных двух, а потом перепрограммировал симулятор? С армией США такие фокусы не проходят. Во-первых, потому что все ее тренировочные ситуации имеют решение. Во-вторых, потому что никакие отклонения от учебника не допускаются. Когда товарищ офицер говорит вам, что хочет осуществить операцию by the book и by the numbers, он ведь не шутит. Вставайте в очередь, берите номерок... Если враг в Full Spectrum

И вот с такой оравой приходится иметь дело каждому отдельно взятому защитнику Зекистана! Врагов никогда не бывает больше трех.

Warrior находится под прикрытием (о чем на первичном уровне сложности свидетельствует специальная «иконка»), в него НЕЛЬЗЯ ПОПАСТЬ. Просто нельзя, и все тут. Вы можете выстроить расстрельную команду из восьми человек в метре от укрывшегося за машиной араба (политкорректно именуемого в FSW зекистанцем) и открыть ураганный огонь. Пули будут рикошетить от крыши машины, под их ударами откроется дверца, отлетит крышка капота, прохудятся шины... Дешевая пиротехника! Гнусный араб

как стоял на своей позиции и вел ответный огонь, так и будет стоять и вести.
Ибо в учебнике сказано: «в человека под прикрытием попасть можно только с УДОБНОЙ ПОЗИЦИИ». И вот мы оставляем «Альфу» обмениваться выстрелами с несчастным арабом («Альфа», разумеется, тоже под прикрытием — перестрелка может длиться хоть до Судного дня), а «Браво» прогулочным шагом отправляется на УДОБНУЮ ПОЗИЦИЮ. Ибо дальше в учебнике сказано: «...вовлеченный в перестрелку враг НЕ ОТВЛЕКАЕТСЯ на побочные факторы, даже если эти побочные факторы тычут стволами ему в задницу».
В Full Spectrum Warrior физика существует отдельно от геймплея. Армии США не нужна никакая уродская физика! Они теорию шлифовали. Передавая работу счастливым Xbox- и ПК-владельцам, Pandemic прикрутила к выхолощенному тактическому тренажеру движок Havok. И, судя по отзывам мировой общественности, им все сошло с рук! «Full Spectrum Warrior — хорошая игра, потому что красивая и лежащие бойцы после пулевого ранения умеют подлетать на метр в воздух!» — таков усредненный вердикт. Я могу понять положительные рецензии на Broken Sword 3, простить — на DOOM III, а на Enter the Matrix у меня у самого не поднялась рука... Но вот это «потому что красивая» в случае с FSW приводит меня в ярость.
Не потому, что гады из Pandemic успешно продали нам, прикрываясь дымом и блюром, НЕИГРУ. Это случалось и раньше. А потому, что они, прикрываясь дымом и блюром, продали нам НЕИГРУ жанра, в котором графика должна волновать кого-либо в последнюю очередь. В плохой шутер от первого лица, плохой квест, плохой



Враг пребывает в Идеальном Укрытии за мусорным баком. Конечно, в любой игре, кроме абстрактной настольной и FSW, гада удалось бы подстрелить даже с закрытыми глазами. Какой смысл делать в игре нечестную баллистику?

TPS можно играть — при большом желании. Но играть в плохую ТАКТИКУ просто невозможно. У FSW нет геймплея. «К сожалению, я не нашел в Full Spectrum Warrior настоящей глубины, разнообразия или хотя бы игровых элементов, которых я не видел бы на первом уровне. Но ведь красивая! 8,3 из 10!» Честное слово, хочется рубить катаной сакуру.

Ошибки

Мало того. Все боевые ситуации FSW имеют одно-единственное запрограммированное решение. И оно всегда самое очевидное! Перед каждым пулеметным гнездом — удобная аллея, по которой «Браво» может зайти пулеметчику во фланг, покуда «Альфа» действует ему на нервы безвредным огнем. Перед каждым окопавшимся арабом — машина или прилавок, за которыми может притулиться перед броском героический гранатометчик. Тьфу. Применяйте рецепты из тренировочных заданий — В ТОЧНОСТИ ТАК, КАК БЫЛО ПОКАЗАНО! — и будет вам щасте. FSW можно было бы продавать как сборник пазлов — но какой смысл в пазлах, ключи к которым нам любезно вручают еще до начала основной игры? FSW ненавидит креативность, презирает индивидуальное мастерство, терпеть не может самодеятельности. Точно мастер-сержант перед строем, она на дух на переносит умников. Возьмем, скажем, Commandos. Это игра-пазл, которая состоит из серии засад, в которые так или иначе надо вклиниться. Хорошо. Теперь возьмем FSW. Это цепочка засад, в которые надо вклиниться только так, и никак иначе.
Чувствуете разницу? FSW — настолько же творческий процесс, что и терзание колючей проволоки кусачками. Во сколько бы игр ты ни играл, какими бы знаниями ни владел, простой честный труд уравнивает всех.



Враг в FSW чаще всего таится на крышах, на балконах и в подворотнях. А наши бойцы даже в дом не могут зайти.

В последний раз игроков так втаптывала в грязь America's Army. Но эта агитка хотя бы раздавалась бесплатно, и пафосной сюжетной линии с чуть что орущими «ху-уа!» и матерящимися в адрес героически застреленного в спину врага персонажами в ней не было, да и графикой она никому глаза особенно не слепила... Ах, да, и там мы собственноручно жали на спусковой крючок.

игровое железо



Новые стандарты предлагают замену... буквально всего. Матплаты — на совместимую с чудным процессорным разъемом, в котором ножки перенесены в сам разъем, а на процессоре оставлены лишь контактные площадки. Видеокарты — на совместимую с шиной PCI-Express. Памяти — на DDR2. Меняться будут даже корпуса, в силу тотальной несовместимости новых разъемов питания со старыми. В ближайшей перспективе ожидается переход на BTX-формат материнской платы.





Платформенное безобразие

1

Как вы помните, в отчете с Cebit 2004 мы упоминали о некоей реформе стандартов, планируемой компанией Intel. Так вот, переустройство это медленно и не без трудностей, но происходит. Будет ли от него прок нам, простым пользователям? Давайте разбираться. *стр. 130*



Не будите дедушку!

2

Для чего цивилизованный человек, проживающий в благоустроенной городской квартире, коттедже, избе, яранге, покупает себе наушники и подключает их к стационарному устройству звукоизвлечения — компьютеру, видеомагнитофону, телевизору? Вы абсолютно правы. *стр. 138*

Платформенное безобразие

Дмитрий Лаптев

Как вы помните, в отчете с Cebit 2004 мы упоминали о некоей реформе стандартов, планируемой компанией Intel. Так вот, переустройство это медленно и не без трудностей, но происходит. Будет ли от него прок нам, простым пользователям? Давайте разбираться.

Новее нового

Новые стандарты предлагают замену... буквально всего. Матплаты — на совместимую с чудным процессорным разъемом, в котором ножки перенесены в сам разъем, а на процессоре оставлены лишь контактные площадки. Видеокарты — на совместимую с шиной PCI-Express. Памяти — на DDR2. Меняться будут даже корпуса (или хотя бы блоки питания), в силу тотальной несовместимости новых разъемов питания со старыми. В ближайшей перспективе ожидается переход на BTX-формат материнской платы (тогда уж без замены корпуса точно не обойтись).

И если насущность отдельных нововведений еще можно подвергнуть остракизму, то почти никто не сомневается, что все они будут воплощены, и через пару лет (и несколько поколений чипсетов) мы обнаружим, что переход прошел незаметно, естественным образом. Другое дело — стоит ли торопиться и выкладывать немалые деньги за новинки уже сейчас. Почти все новомодные компоненты можно найти в рознице или купить готовый компьютер на базе свежей топологии. Иначе говоря, есть ли кроме идеологических и технологических (более удобная разводка плат, стройность архитектуры, заключающаяся в использовании унифицированных последовательных шин, меньшая в перспективе себестоимость) какие-то практические преимущества, желательно наглядно ощутимые по уровню кадросекунд, скорости отклика компьютера и общему объему положительных эмоций?

PCI-Express

Пожалуй, самая активно рекламируемая технология из новой обоймы. Среди заявленных преимуществ: а) повышенная надежность; б) улучшенное энергоснабжение плат расширения, в частности, поддержка видеокарт с большей потребляемой мощностью (до 75 Вт) без необходимости энергоснабжать их дополнительно от блока питания; в) улучшенное управление режимами питания при использовании в ноутбуках; г) универсальная масштабируемая архитектура: в зависимости от потребности плат предусмотрено несколько версий слотов PCI-Express с разной пропускной способностью, также есть возможность установить несколько портов с максимальной пропускной способностью, что теоретически позволяет превратить компьютер в «графический сервер», где будут трудиться одновременно от двух и более видеоускорителей; д) увеличенная максимально достижимая скорость и появление полнодуплексного режима.

Модули памяти DDR2.

В отношении надежности сказать ничего не можем — проблем с отлаженной AGP-шиной не испытывали ни лично, ни понаслышке, хотя теоретически последовательная шина, состоящая всего из нескольких проводников для передачи данных на высокой частоте, надежнее параллельной, ибо нет проблемы синхронизации сигналов по соседним линиям. А вот отсутствие дополнительного хвоста к видеокарте можно будет только приветствовать. Но пока эта возможность не просто остается незадействованной, а, напротив, вышла боком. Дурной пример (выпускать несовместимые компоненты, когда еще не все выжато из существующих стандартов) оказался заразительным — попавшая в наше распоряжение карта на Radeon X800XT под PCI-Express не просто имела дополнительный разъем питания и не хотела стартовать без соответствующей подпитки, но и сам этот разъем, располагавший невиданным шестиконтактным дизайном, без переходника подключить к стандартному блоку питания не представлялось возможным.

Что касается ноутбучных технологий, они есть дело тонкое, и здесь смена стандартов, даже если новый предполагает лишь незначительное улучшение каких-либо параметров, пожалуй, наиболее оправдана. Ведь расширяемость и совместимость портативных компьютеров традиционно в расчет не берутся, зато каждый десяток граммов и лишние десять минут работы сложатся в весомую величину.

Наконец, те характеристики, что могут быть количественно оценены: возможность прокачать больше данных через интерфейс и поставить несколько видеокарт. Последнее не просто описано в теории, но уже реализовано. Компания nvidia подняла нешуточный шум вокруг технологии SLI для «спаривания» видеокарт на свежайших графических процессорах. Если не принимать в расчет конечную цену решения, то это действительно путь для получения самого мощного игрового компьютера, особенно если еще и разогнать обе карты. Для более массового сегмента характерна единственная карта (и ситуация едва ли изменится в обозримом будущем), а здесь PCI-Express 16x предоставляет пропускную способность в 4,2 Гбайт/с против 2,1 Гбайт/с у AGP 8x. Причем обмен на равных правах возможен в обе стороны, тогда как для AGP существует деление и полноценной пропускной способностью обладает лишь канал в направлении видеокарты, что оправдано основным предназначением этой шины (закачкой текстур в локальную видеопамять).

Существенно ли ускорение шины для игровой производительности видеокарты? Нет,

пока возможностей AGP 8x хватает с лихвой. Достаточно сказать, что последние карты на чипах уровня Radeon X800 и GeForce 6800 отлично работают даже на платах с AGP 4x. Причиной тому общая медлительность оперативной памяти. Именно поэтому пока не планируется отказываться от использования собственной памяти на борту видеокарты или хотя бы ограничивать ее рост (в ближайших планах появление карт с 512 Мбайт высококачественной сверхскоростной памяти!). Напротив, поскольку значительная часть пользователей при выборе видеокарты все еще ориентируется на объем установленной памяти, ее количество будет расти даже у недорогих изделий. Как мы не раз отмечали, даже часть собственной памяти у многих видеокарт не используется — по той причине, что графический процессор не обладает требуемой производительностью, чтобы оперировать с сотней мегабайт текстур, в силу чего приходится уменьшать детализацию и качество в настройках. С другой стороны, если все-таки случится так, что бортовой памяти видеокарте не хватит и придется считывать текстуры извне прямо посреди кадра, для системы на PCI-Express этот процесс обернется не столь катастрофическим падением скорости, как на AGP, а среднее количество кадров по результатам теста подрастет. И это, конечно, хорошо.

Будет ли какая-нибудь польза от полнодуплексного режима PCI-Express? Тоже нет, пока просто не существует игр, где поток данных с видеокарты превышал бы возможности прежнего стандарта PCI (исходящий поток в случае с AGP-шиной передается без применения технологий передачи по фронтам тактовых сигналов, то есть на стандартных шинных 66 МГц). В качестве перспективы через 3-4 года возможно появление в играх интерактивных технологий, когда, например, результат взрыва, сгенерированного видеокартой, будет передаваться в виде координат обломков, камней и прочих разлетевшихся объектов обратно в оперативную память для анализа процессором. Быть может, таким образом удастся хотя бы частично использовать преимущества расширенной пропускной способности. Хотя нынешнее поколение видеокарт и материнских плат под PCI-Express до того светлого будущего точно не доживет, так как кроме широкой шины будущим играм в первую очередь потребуется не в пример большая производительность самой видеокарты и процессора.

Таким образом, ради одной лишь поддержки PCI-Express менять материнскую плату пока явно преждевременно, если не сказать — бессмысленно. Другое дело, если вы уже наметили апгрейд, при прочих равных можно предусмотреть и свежую шину. Но и новый компьютер на AGP успеет устареть по какой угодно причине, только не из-за «узкой» шины!

Разумеется, мы обсуждаем PCI-Express исключительно в игровом аспекте, и очевидная избыточность стандарта в наших локальных задачах не означает, что он бесполезен вообще. Когда речь идет о захвате видео и пересылке его по шине без сжатия, разница может оказаться критической, пропускной способности прежних интерфейсов для этого занятия категорически не хватало. Также, учитывая, что новый стандарт предназначен для замены и простого PCI, а производительность самого младшего стандарта PCI-Express 1x вдвое превышает таковую у стандартного варианта PCI, работавшего на 33 МГц, можно порадоваться за другие компоненты: адаптеры локальной шины, FireWire, SCSI-карты и т.п. Впрочем, тот же FireWire все чаще встраивается в южный мост чипсета и перестает захватывать системную шину.

Материнская плата ECS PF4 Extreme на PCI-Express.

Что нужно для приобщения? Материнская плата на чипсете i915 или i925 в случае с интеловским процессором. Для процессоров AMD теоретически существует набор из чипов SiS756 и SiS965, но более вероятно, что купленная вами плата окажется на недавно объявленном чипсете VIA K8T890 или на nvidia nForce4, выпуск которого, судя по всему, состоится незадолго до того, как этот номер окажется у вас в руках.

DDR2 SDRAM

Логическое развитие стандарта Double Data Rate-памяти. Вопреки иногда встречающемуся заблуждению, что DDR2-память передает данные четырежды за такт (такой стандарт тоже существует и называется QDR, но едва ли будет в ближайшем будущем востребован), базовый принцип остался прежним. А для достижения большей по сравнению с прежней DDR-памятью частоты работы и расширения пропускной способности используется знакомая по процессорам и остальным полупроводниковым вещицам методика: уменьшение элементной базы, перенос внешних компонентов (в данном случае терминаторов, резисторов, до сих пор устанавливавшихся на материнской плате) внутрь чипа, снижение напряжения. Меры эти позволяют не только разогнать чип, но и заключить в одной микросхеме больше ячеек памяти, что уже весьма кстати — один двусторонний DDR-модуль вмещает 1 Гбайт, в новом же формате достижимы вдвое большие значения.

Нововведения, безусловно, полезные, и происходили они постоянно в процессе совершенствования DDR; переход с 266 на 333 и, наконец, 400 МГц сопровождался аналогичными изменениями на уровне чипов памяти, только до сих пор это не требовало смены разъема, достаточно было добавить новые параметры в BIOS. Но с достижением порога в 400 МГц старая память разгоняться более не желает. Узким местом является не только сам конструктив, но и накладные расходы на пересылку. Если мы относительно легко можем разгонять отдельные чипы, размеры элементов которых видны лишь в хороший электронный микроскоп, то при пересылке данных на расстояние в несколько сантиметров вступают в силу очевидные физические законы.

Нетрудно догадаться, что есть два выхода из положения: а) перенести память как можно ближе к процессору, б) повышая частоту, вводить дополнительные такты задержки, чтобы хоть как-то отличать один сигнал от другого. О первом подходе мы уже неплохо поговорили, обсуждая интегрированный контроллер памяти у процессоров Athlon 64.

Конечно, подключая память напрямую к процессору, мы многократно снижаем задержки, что замечательно. А недостаток у метода номер один таков: необходимы действительно качественные модули памяти, желательно от брэндов высшей категории (Kingston, Transcend, Micron, Samsung, OCZ, Gail, Corsair – благо отечественный рынок в последнее время начал интенсивно прирастать знаменитыми марками), и тогда все работает волшебно быстро и стабильно. Для дешевых безымянных модулей возможны варианты, и в предельном случае придется даже выставить меньшую частоту памяти (скажем, 333 МГц для DDR400).

Второй подход к разгону памяти, связанный с увеличением задержек, как раз и реализован в DDR2. Да, к сожалению, первые образцы обладают CAS Latency, равной 4 тактам, тогда как для DDR уже давно стандартны CL от 2 до 3 тактов. В результате DDR2-400 работает медленнее, чем DDR400, и в продажу, видимо, даже не поступит.

Как работает DDR2-533 CL4, мы посмотрим прямо сегодня, а общая картина ясна без комментариев: разрыв между последовательным чтением блоков данных и случайным доступом будет увеличиваться и в выигрыше окажутся лишь программы, для которых характерно чтение больших массивов данных.

О перспективах развития оперативной памяти вообще говорится пока совсем немного. Образцы DDR2-667 уже встречаются на выставках, но о начале выпуска нам ничего не известно, как и о планах по дальнейшему разгону DDR2. Для установки новых модулей потребуется плата на одном из вышеупомянутых чипсетов – i915 или i925 (причем именно с разъемами DDR2; довольно много плат пока выпускается только с DDR), а также процессор от Intel на Socket 775. Кстати, в отличие от пары i865 и i875, в старшем из новых чипсетов (i925) никаких разгонных технологий типа PAT для ускорения скорости работы с памятью не заложено (по крайней мере в тестах разницы не видно).

Поддержка DDR2 на платформе AMD не исключена и наверняка состоится (благо никаких серьезных изменений для этого вводить не нужно – ни в процессоры, ни в чипсеты), но только «с освоением ее рынком и когда она действительно будет демонстрировать существенное преимущество». Удобная позиция, что и говорить. Хотя более вероятно, что пока новую память просто не удается прикрутить к интегрированному контроллеру, который отличается как раз минимальными задержками при обращении к памяти, а существующие модули в таком жестком режиме работать не могут. DDR2, даже по признанию самих производителей, пока вышла сырой.

High Definition

Но одними системными новациями дело не ограничивается. Вынесенное в подзаголовок словосочетание употребляется в близких к Intel кругах почем зря и как правило в сочетании со словами «video» и «audio». С первым все ясно – интеловские процессоры исходно хорошо справляются именно с задачами потоковой обработки, поэтому и видео должно получаться «высокоопределенное», что бы это ни значило. Судя по многочисленным презентациям, означает это лишь демонстрацию видео в высоком разрешении, упакованного в различные форматы сжатия. Ничего аппаратного или хотя бы новаторского здесь не прослеживается.

А вот тем, кто рассчитывал, что новое поколение чипсетов со встроенной графикой будет хоть как-то смотреться на фоне дискретных видеокарт в играх, ничего интересного снова не предлагается. Конечно, если ваше начальство решило установить в офис компьютеры на платформе Intel с интегрированной графикой, а вы хотите непременно обыграть соседку по парте в Quake 3: Team Arena, приобретите себе компьютер на i915G, а всем остальным – на i865G. Новое поколение встроенной графики действительно существенно быстрее старого. Но ни о каком соперничестве даже с самыми дешевыми внешними ускорителями из современных линеек говорить пока не приходится.

С High Definition Audio ситуация примерно похожая. С той только разницей, что многие из нас довольствуются встроенным звуком уже давно. И чем дальше, тем с большим успехом. Вспомните хотя бы таланты, заложенные в чипсетах nForce с южным мостом MCP-D. Качественным звуковым кодеком от Analog Devices с проработанной ПО-поддержкой обладали и платы, произведенные самой Intel. А чего стоит плата на ламповом усилителе от A-Open! Все это примеры реализации прежнего стандарта – AC'97.

В то же время сам AC'97 уже во многом является анахронизмом даже при достойной реализации, а сколько мы видели и продолжаем встречать примеров формального подхода к интегрированному звуку, лишь дискредитирующих его! В общем, назрела необходимость обновить стандарт и побудить производителей материнских плат создавать действительно качественный аудиотракт. Выпуск HD Audio и явился такой попыткой застолбить новую высоту. Теперь в качестве отправной точки заданы параметры 32 бит и 192 кГц, что достаточно для воспроизведения DVD-Audio; к прежней схеме 5.1 добавилась максимальная на сегодня расстановка колонок – 7.1; появилась поддержка нескольких логических звуковых карт в системе, что полезно, когда компьютер выступает в качестве мультимедийного домашнего сервера и должен генерировать несколько потоков. Наконец, любопытна поддержка до 16 микрофонов и унифицированный драйвер, подходящий ко всем платам с HD Audio-звуком, вне зависимости от конкретной марки кодека.

Чтобы стимулировать производителей материнских плат работать над качественным звуком, Intel совместно с Dolby Labs ввела систему сертификации. В зависимости от объективных, измеряемых параметров качества (уровень сигнала, коэффициент искажений) и реализованных функций присуждаются три уровня соответствия: Dolby Sound Room предполагает поддержку формата 5.1 для одного слушателя; Dolby Home Theater – для нескольких; а Dolby Master Studio – поддержку 7.1-канального звука для нескольких слушателей. От себя Dolby добавила требование поддержки разнообразных одноименных форматов, включая Dolby Digital; следовательно, многие материнские платы в будущем научатся выдавать на внешний ресивер закодированный звук, подобно старичкам на чипсете nForce.

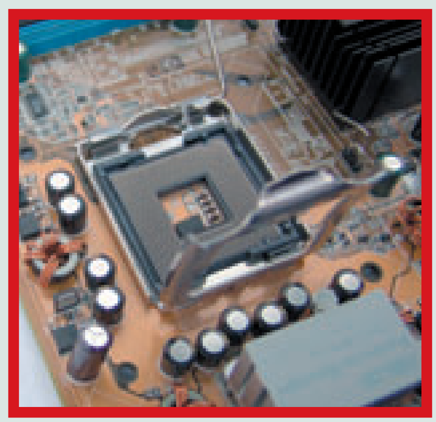
Тем не менее для воссоздания богатой звуковой картины в играх или загрузки домашнего театра максимально реалистичным звуком, как и встарь, желательна отдельная звуковая карта с аппаратным ускорением алгоритмов EAX. В интегрированном звуке по-прежнему ничего интереснее программных алгоритмов Sensaura не предусматривается. Но если раньше мы рекомендовали покупать как минимум Sound Blaster Live!, то теперь минимальной альтернативой хорошему интегрированному кодеку будет Audigy или даже Audigy 2. Благо цены на последние достигли уже едва ли не народных величин.

Прочие опасности

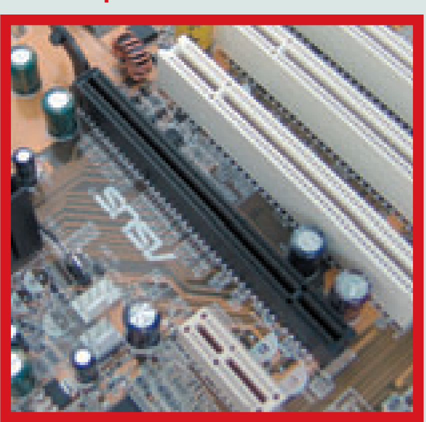
Следующим по списку веянием значится BTX (Balanced Technology eXtended), новый формат материнских плат и корпусов. Задача формата в обеспечении благоприятного режима охлаждения и оптимизации разводки платы. Процессор будет перенесен ближе к фронтальной стенке; на него будет надеваться охлаждающий модуль; внешние разъемы останутся на прежних местах, но весь их блок поменяется местами с разъемами для внешних плат (разумеется, ничего кроме PCI-Express на таких платах ставить не планируется).

Подобно усеченным форматам micro и flex ATX для малоформатных корпусов в новом стандарте предусматриваются micro и pico BTX, регламентируется количество PCI-слотов (в минимальном формате может остаться лишь один слот, в micro – уже четыре, а на полноразмерной – целых семь). В особо компактных корпусах графическую карту можно будет установить горизонтально над материнской платой, а для стыковки с разъемом будет использоваться переходник (riser), и здесь, кстати, проявляется преимущество последовательной PCI-Express: возможность удлинения шины передачи данных без опасения искажений. Как ни странно, разъем питания менять не предполагается, поэтому ваш блок на 520 Вт, купленный по требованию некоей видеокарты, возможно, еще послужит. Если, конечно, поместится в новом корпусе.

Насколько полезными окажутся нововведения? Пока без комментариев – ни платы, ни корпуса раздобыть не удалось, а из того, что демонстрировалось на «технических вечеринках», положительно можно оценить корпуса со специальным тепловым модулем, откачивающим горячий воздух от процессора во внешнюю среду. Но все это не так трудно реализовать и в рамках старого формата... Словом, ожидать, что индустрия ухватится за новый стандарт как за спасительную соломинку, наивно. Вероятно, он будет подхвачен производителями barebone для изготовления особо компактных соковыжималок с функциональностью домашнего компьютера, а на полноразмерные корпуса распространится очень нескоро.



Тот самый разъем — LGA775.



Слот PCI-Express 16x для видеокарт.

Для полноты списка «несовместимостей» осталось отметить, что уже существующие платы на чипсетах i915 и i925 имеют 24-контактный разъем питания (для расширенной подпитки того же PCI-Express). А поскольку соответствующие блоки пока отсутствуют как класс, годится и обычный 20-контактный штекер, только подключать его надо не по центру нового разъема, а сместив к правому краю. Не перепутайте! И еще: процессорный вентилятор на тех же материнских платах подключается к 4-контактному разъему. Нет, мы не издеваемся, это правда. Совместимость с прежним 3-контактным пока сохранена.

От себя добавим, что, критикуя тотальную несовместимость, мы смотрим на вещи с точки зрения активного пользователя, не понаслышке знакомого со словом «апгрейд». Конечно, бессмысленная (а вернее – не связанная с насущной необходимостью) смена стандартов не может не раздражать. С другой стороны, человеку, покупающему новый компьютер в сборе и меняющему его через пару лет, даже ни разу не открыв корпус, совершенно не нужно знать то, какие пертурбации постигли все эти разъемы и сокеты. Лишь бы работало быстро и стоило по возможности недорого.

Сокеты

Процессорные сокеты претерпели самые что ни на есть решительные изменения. Как мы уже вскользь отмечали, Socket 775 от Intel исповедует новый принцип сочленения: контактные ножки перенесены с процессора в сам разъем, а на чипе оставлены только контактные площадки. Поначалу высказывались опасения относительно надежности (все же такая тонкая деталь оставляется на откуп производителям разъемов и материнских плат). Действительно, отрицательные отклики и впрямь были, но сейчас технология уже отлажена, по крайней мере на фирменных платах с LGA-сокетами мы с проблемами не столкнулись. Одновременно изменен и способ крепления системы охлаждения. Кажется, стало немного удобнее, но по-прежнему все зависит от модели кулера. С точки зрения тестера не внушает оптимизма лишь гарантийный срок службы нового разъема, заявленный самой Intel, – 20 операций по замене процессора (по данным всезнающих англичан с Inquirer). Это же так мало! Однако, несмотря ни на что, будем тестировать.

Конкурент с переносом ножек пока не торопится, официальная позиция: для нынешнего 950-контактного серверного разъема удалось задействовать прежнюю технологию (Socket 940 и 939 имеют 950 контактов). А большее количество ножек потребуется лишь в следующем поколении процессоров, тогда и «видно будет». Однако смена процессорного формата за отчетный период все же произошла, вернее, к имеющимся Socket 940 (серверные Opteron и Athlon 64 FX) и Socket 754 (центральное семейство Athlon 64 и старшие модели Sempron) добавился Socket 939. В отличие от 754-го в новом формате поддерживается двухканальный контроллер памяти (на что и пошли дополнительные ножки), но при этом не требуется, как для 940-го, покупать дорогую «регистровую» память и серверную материнскую плату.

Теперь все старшие Athlon 64 и Athlon 64 FX будут выпускаться в формате под новый разъем, на текущий момент доступны модели Athlon 64 3500+ и 3800+ и Athlon 64 FX-53. Все они после некоторой паузы появились-таки в продаже, и, учитывая, что новому разъему прочат не менее долгую жизнь, чем легендарному Socket A, есть резон, выбирая новую систему, чуть приплатить за плату и процессор именно под новый формат. Впрочем, кроме умозрительных выводов, хотелось бы сначала убедиться, что выигрыш от миграции будет не только в будущем, но здесь-и-сейчас. Что мы безотлагательно и сделаем.

По поводу судьбы Socket 754 все тоже определено. Под него едва ли появятся какие-нибудь модели Athlon 64 старше 3700+, но от самого разъема никто отказываться не собирается, поскольку еще несколько лет (как минимум) одноканальная платформа будет прирастать бюджетными процессорами Sempron. А Socket 940 выбывает из нашего любимого ПК-сектора и остается в серверной нише, где он уже давно оккупирован процессорами Opteron.

Как мы тестировали

Для тестирования обновленной платформы Intel в наше распоряжение поступила суперсовременная плата ECS PF4 Extreme на чипсете i915P с южным мостом ICH6, поддержкой двухканальной памяти DDR2, тремя портами PCI-Express (одного формата 16x для видеокарты и пары «заменителей» прежней PCI – формата 1x), интегрированным аудио на 8-канальном кодеке C-Media CMI9880, двумя сетевыми адаптерами (на 1 Гбайт/с и 100 Мбайт/с) и тонной интерфейсов, включая шесть выходов Serial ATA (два последних пункта на счету «экстремальной» редакции самой платы). Поддерживаются процессоры Pentium 4 и Celeron для системной шины 533/800 МГц. В свете чего возникает сомнение по поводу поддержки подобными платами грядущей в самом скором времени смены частоты системной шины у процессоров Pentium 4 на 1066 МГц. Также есть серьезные опасения, что владельцам всего этого великолепия будет предложено потратиться еще разок.

Плата доукомплектовывалась 1 Гбайт памяти DDR2-533 от Micron, винчестером Western Digital WD2000 на 200 Гбайт, видеокартой Radeon X800XT PCI-E и двумя процессорами: Pentium 4 3,6 ГГц Socket 775, получившим по новой методике маркирования индекс 560, и Pentium 4 3,4 Extreme Edition. Впрочем, последний по результатам тестов пришлось снять с дистанции, поскольку при своей более чем 1000-долларовой цене он выступал откровенно слабо, лишь формально опережая своего гораздо более дешевого товарища на 3,6 ГГц, а местами и проигрывая ему. Очевидно, дополнительный кэш третьего уровня объемом 2 Мбайт приносит мало пользы в играх, и целесообразно сосредоточиться на достижении большей частоты.

Конкурирующая платформа на этот раз была представлена не процессорами, но целыми компьютерами:

а) наш сверхскоростной краснознаменный стенд от компании OLDI олицетворял систему на Socket 754 в конфигурации: Athlon 64 3200+ (512 Кбайт кэш-памяти и частота 2,2 ГГц), материнская плата ASUS K8V SE Deluxe на чипсете K8T800, 1 Гбайт памяти DDR400 PC3200 от Kingston, винчестер Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт и звуковая карта Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS;

б) компьютер Formoza M-Class представлял высокий класс на Socket 939 в такой конфигурации: Athlon 64 FX-53, ASUS A8V на чипсете K8T800, 1 Гбайт памяти DDR400 PC3200 от Kingston, двухвинчестерный RAID на дисках WD Raptor 74 Гбайт 10000 об/мин (сразу отметим, что в тестовых целях мы прогоняли потенциально зависящие от дисков задачи вроде архивации и на одиночном винчестере от Western Digital – разница умещалась в погрешность измерения). Очень интересный алюминиевый корпус Thermaltake Xaser III содержит 7 (!) вентиляторов, однако шумит весьма умеренно, вдобавок обороты всех вентиляторов можно регулировать с передней панели вручную;

в) компьютер ISM Arena 200 являл собой среднебюджетную категорию: AMD Athlon 64 3500+, Gigabyte GA-K8NSNXP-939 на nForce3 250, 1 Гбайт памяти DDR400 PC3200 от Kingston, винчестер Seagate Barracuda 7200.7 на 160 Гбайт. Корпус этой серии компьютеров с моддерским окошком, покрашенный в красный цвет, с подобием автомобильных фар внизу передней панели (они действительно светятся!), очевидно, должен навевать мысли о некоей команде, удачно выступающей в гонках F1 (той самой, что спонсируется в том числе и AMD).

Операционной системой служила Microsoft 32-bit Windows XP Professional с обновлением до SP2, в набор прежних игровых тестов успел войти свеженький 3DMark 05, а из общественно-полезного ПО присутствовали три программы: WinRar 3.30 обрабатывал два легко сжимаемых тестовых файла (база данных) общим объемом 1,35 Гбайт с коэффициентом компрессии High; DivX 5.2.1 Pro при участии VirtualDubMod преобразовывал снятый с DVD видеоролик объемом 700 Мбайт из MPEG 2 в MPEG4; a Lame 3.96.1 превращал в MP3-файлы с битрейтом 128 kbps без VBR аудиоматериал объемом 1,43 Гбайт.

Intel Pentium 4 560

цена $430
тактовая частота 3600 МГц
пропускная способность системной шины 6,4 Гбайт/с
разъем Socket 775
кэш первого уровня 16 Кбайт/12000 команд
кэш второго уровня 1024 Кбайт
расширенные наборы инструкций MMX, SSE, SSE2, SSE3

итоговый рейтинг **3,0**

О самом процессоре ничего нового сказать не можем – продолжение линейки, основанной на знакомом нам ядре Prescott. К сожалению, за полгода частота подросла только на 200 МГц, модель на 3600 МГц является на сегодня старшей, и продолжение, очевидно, последует одновременно с переходом на шину 1066 МГц. Ожидавшегося поначалу быстрого роста частоты с миграцией на техпроцесс 90 нм не произошло. Видимо, мешает бурное тепловыделение, характерное даже для нынешних моделей.

Но давайте сосредоточимся на результатах, явленных новой платформой. Здесь первым впечатлением, между прочим, стал тот же перегрев. Непредусмотрительно покрашенный в красивый голубоватый цвет радиатор на северном мосту платы на i915-м чипсете от ASUS (также принимавшей участие в наших тестах, но до финала не добравшейся по техническим причинам) по мере прогрева стал распространять характерный запах. К счастью, в ECS последовали примеру самой Intel и оставили радиатор неокрашенным, снабдив его активным охлаждением, поэтому наша PF4 Extreme никаких отрицательных обонятельных впечатлений не оставила. Но на ощупь радиаторы были очень горячими. Также активное охлаждение явно прописано преобразователям питания на плате, отличающимся весьма жарким нравом.

Диспозиция на поле оперативной памяти оказалась даже хуже, чем предполагалось. Мы не стали загромождать и без того монструозный текст чистой синтетикой (в реальных программах разницы просто нет), но – поверьте на слово – чипсет i915 работает с DDR-памятью медленнее, чем работал с ней i875P, а с DDR2 он трудится еще неспешнее! Грустно это. И не совсем понятно, что ожидать, – выход DDR2-667 в лучшем случае обеспечит формальное преимущество новой памяти перед старой. Стоило ли тогда огород городить?..

Пришлось от расстройства слушать музыку. И, знаете, кодек стандарта HD Audio от C-Media оказался очень и очень. По сравнению с тем диковатым AC'97, которым снабжалось большинство недорогих плат, – огромный шаг вперед. Фактически, если исключить из рассмотрения задачу создания трехмерного сопровождения в играх, покупать внешнюю карту остается совсем мало толку.

Воспрянув духом, переходим к PCI-Express и… сталкиваемся с проблемой оценки. Устроить чистое сравнение плат в новом и старом форматах никак не удастся – материнских плат, на которых были бы установлены оба разъема, пока нет, и вряд ли они вообще появятся. Более того, пока выбор видеокарт, существующих в обеих версиях, ограничен несколькими дефицитными моделями.

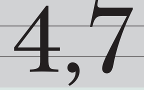
С другой стороны, смысла в лабораторном сравнении немного. А извлечь из всего этого дела интригу можно другим способом. Рассуждаем так: на PCI-Express перешла только Intel, производительность ее систем хуже от этого не стала (в отличие от памяти, здесь имеем простое расширение пропускной способности без каких-либо подводных камней). В то же время именно интеловская платформа в последнее время оказалась в играх аутсайдером. Так давайте посмотрим, как новая шина в сочетании с последним процессором будет выглядеть на фоне системы с равным по рейтингу процессором от конкурента! Сравнение велось на картах Radeon X800XT, которые существуют в обеих версиях – PCI-Express и AGP. Результаты перед вами. Никакой сенсации, увы, не произошло, двухканальный контроллер памяти в новинках от AMD оказался более весомым аргументом, нежели новая шина. В результате, разрыв не только сохранился, но даже увеличился.

К слову, любопытен пример коллег с iXBT, использующих для тестирования видеокарт две платформы – на Athlon 64 3200+ (для AGP) и Pentium 4 3,6 ГГц (для PCI-Express). Похоже, именно при такой разнице в рейтингах процессоров достигаются примерное равенство в результатах и относительная «независимость» от платформы. Подчерк-

	Intel Pentium 4 3600	AMD Athlon 64 3200+	AMD Athlon 64 3500+	AMD Athlon 64 3800+	AMD Athlon 64 FX-53 (на 2500 МГц)
3DMark 05, CPU Score	4305	3576	4070		4915
SiSoft Sandra 2004, Dhrystone ALU, MIPS/Whetstone FPU+SSE2, MFLOPS	9382/7243	9113/4543	8982/4532	9857/4941	10177/5053
SiSoft Sandra 2004, memory bandwidth, Мбайт/с	4730	2970	4520	5820	5878
WinRar, мин	4:29	4:26	3:17		3:40
Lame, мин	9:30	9:34	8:50		8:22
DivX, мин	22:30	24:43	23:20		21:49
RealStorm Benchmark 2004, 640x480, Mark/fps	2548/11,1	3133/13,6	3161/13,7	3712/16,0	3712/16,1
Aquamark 3 CPU Score	9902	9319	9956	10540	10946
Aquamark 3, fps		46,3	47,1	48,0	50,5
Gun Metal Benchmark 2, 640x480/1024x768, fps		45,3/31,7	47,7/32,1	48,1	51,0/32,5
Serious Sam, среднее значение fps		83,2	84,5		90,5
Unreal Tournament 2003, 1024x768 (botmatch/flyby), fps		82,2/209,4	89,0/217,3		100,6/226,3
Quake 3, fps		308,4	314,7	324,3	381,6
Tomb Raider: Angel of Darkness, 1024x768, fps		50,2	53,5		57,0
FarCry, 640x480, fps		62,9/82,9	60,2/87,4	72,5	79,0/103,2
FarCry, 1024x768 (Max/Medium/Min), fps		61,5/82,7/97,2	68,1/77,5/98,5	73,9	77,8/101,3/127,2
DOOM III, 640x480 (UHQ/Medium), fps		64,3/78,0	66,5/85,0	69,5	70,8/94,5
DOOM III, 1024x768 (UHQ/Medium), fps		39,5/51,2	43,5/52,6	44,2	46,6/53,4

нем, что речь идет только об играх, в остальных задачах ситуация вовсе не такая однозначная, хотя с переходом на Socket 939 процессоры AMD постепенно отвоевывают позиции даже в задачах медиакодирования, где продукция Intel всегда занимала первые места. В синтетике по-прежнему много бонусов собирает более скоростная реализация SSE2 сине-белых.

AMD Athlon 64 3500+



цена $340

тактовая частота 2200 МГц

пропускная способность системной шины/шины памяти 6,4/6,4 Гбайт/с

разъем Socket 939

кэш первого уровня по 64 Кбайт для данных и команд

кэш второго уровня 512 Кбайт

расширенные наборы инструкций MMX, 3DNow! Professional, SSE, SSE2

итоговый рейтинг **4,7**

На самом деле сейчас гораздо интереснее сравнивать процессоры Athlon 64 между собой. Судите сами: два варианта процессорных гнезд, два варианта комплектации кэш-памятью второго уровня, да еще и шина HyperTransport может работать на 1600 МГц, а может — на 2000 МГц (последнее как раз характерно для платформы Socket 939). Такого разнообразия мы давно не видели. А самое приятное то, что эти изменения влияют на скорость прямым образом, причем не только на формально регистрируемое количество fps, но (в последних играх) и на реальную возможность выставлять более высокие настройки качества. Даже если в компьютере установлена видеокарта не самой высокой пробы. Результаты перед вами, в таблице, сняты на видеокарте Radeon 9800XT.

А за нами несколько штрихов к портрету. При включенном Cool & Quiet температура процессора держалась на уровне 55-60 градусов (33 градуса внутри корпуса), причем обороты штатного кулера не выходили на максимальною частоту даже во время продолжительных тестов. Таким образом, никаких отличий от прежних моделей на Socket 754 в части тепловыделения не обнаружено. Уже выпущены, но, к сожалению, еще не добрались до наших рубежей Athlon 64, изготовленные по техпроцессу 90 нм. Тепловыделение таких чипов ниже на 15-20%, в остальном никаких перемен (судя по первым откликам протестировавших) не подразумевается. Очень возможно, что в новых процессорах уже есть физическая поддержка SSE3 и других нововведений, но активированы они будут не раньше появления следующего воплощения K8-ядра.

Наконец, еще одна новость из разряда «чтобы не расслаблялись». С появлением процессоров Sempron производители материнских плат выложили на своих сайтах новые версии BIOS. Ничего не подозревающие пользователи из лучших побуждений эти прошивки закачали... и обнаружили, что система стала работать медленнее. Виной всему новая строчка в BIOS: «2T Command Rate», вводящая один такт задержки при обращении к памяти, что необходимо для синхронизации процессоров Sempron, у которых могут быть собственные множители. Почему-то она оказывалась по умолчанию включенной и для Athlon 64. Мораль простая: зайдите в BIOS Setup и выключите задержку (и не обновляйте BIOS просто так, если система работает без замечаний!).

Athlon 64 3800+/FX-53

цена $650/800

тактовая частота 2400 МГц

пропускная способность системной шины/шины памяти 6,4/6,4 Гбайт/с

разъем Socket 939

кэш первого уровня по 64 Кбайт для данных и команд

кэш второго уровня 512/1024 Кбайт

расширенные наборы инструкций MMX, 3DNow! Professional, SSE, SSE2

итоговый рейтинг **4,4**

А вот и парочка самых быстрых процессоров для игр. Если в вашем компьютере установлен ускоритель уровня Radeon X800XT или GeForce 6800 Ultra, покупка таких монстров может оказаться оправданной. Для последних карт процессор действительно становится основным узким местом даже в играх со сверхтяжелой графикой. Во всех остальных случаях мощности модели 3500+ хватит за глаза, ее и рекомендуем.

Первое, что удивило и слегка озадачило, — стандартно установленная сборщиками доставшегося нам на тест компьютера частота 2,5 ГГц для Athlon 64 FX-53. Работала система стабильно (более того — и частота 2600 МГц не вызвала протеста), и мы решили привести тесты «как есть», тем более что Athlon 64 FX-53 на штатной частоте мы уже тестировали, полгода назад (только тогда он был в формате Socket 940).

В остальном никаких неожиданностей, архитектура AMD 64 сохраняет примерную масштабируемость, разница в 200 МГц по сравнению с предыдущим экземпляром дает почти линейный прирост производительности. Кстати, разница между Athlon 64 и FX с переходом на двухканальную платформу сводится лишь к разному объему кэш-памяти, и отныне 1 Мбайт будет привилегией исключительно топовых моделей.

	Intel Pentium 4 560	AMD Athlon 64 3500+
Aquamark 3, fps	57	59
Serious Sam, среднее значение fps	170,3	188,7
Unreal Tournament 2003, 1024x768 (botmatch/flyby), fps	89,5/264,5	105,2/294,3
Tomb Raider: Angel of Darkness, 1024x768, fps	77,8	100,2
FarCry, 1024x768 (Max), fps	80,7	95,2
DOOM III, 1024x768 (UHQ), fps	81,3	92,4

От редакции. *Редакция Game.EXE искренне благодарит следующие компании и организации, предоставившие на тестирование компьютеры, процессоры и иной ультрасовременный научно-технический инвентарь: «Формоза» (www.formoza.ru), ISM Computers (www.ism.ru), 3Logic (www.3l.ru), USN Computers (www.usn.ru) и московские представительства корпораций AMD (www.amd.ru) и Intel (www.intel.ru).*

Отдельное спасибо компании OLDI (www.oldi.ru) за наш замечательный тестовый стенд.

Не будите дедушку!

Дмитрий Лаптев

Для чего цивилизованный человек, проживающий в благоустроенной городской квартире, коттедже, избе, яранге, покупает себе наушники и подключает их к стационарному устройству звукоизвлечения — компьютеру, видеомагнитофону, телевизору? Вы абсолютно правы.

В тихую

Он любит слушать музыку, смотреть фильмы, играть в КИ тогда, когда все, включая соседей (милейшие люди!), уже спят. И, обладая повышенной чуткостью к окружающим, не поднимает непотребный грохот и шум, а слушает себе в наушниках. Молодец! Впрочем, наушники для компьютерных забав покупаются еще по ряду причин. Тот же сознательный гражданин, придя в офис, может оказаться столь же сознательным работником, не желающим портить отношения с начальством из-за таких, право же, пустяков, как просмотр скачанных из Сети видеороликов сомнительного содержания или необходимость регулярно выяснять WarCraft-отношения с коллегами из отдела поддержки. Здесь ведь что важно — чтобы было тихо и ни-ни.

Ну а последняя причина появления в доме качественных «ушей» — ноутбуки, коими в наши сладчайшие времена обзаводятся и простые трудящиеся, вроде героя нашего повествования, а не одни лишь буржуазные элементы. Качественными колонками недорогие ноутбуки все еще не располагают — шепелявят, знаете ли, да и в транспорте не всегда удобно, вот и приходится отдавать несколько сотен рублей за подлинное удовольствие заткнуть себе уши и, как последний дурак, отключиться от такой интересной окружающей действительности.

Как мы тестировали

Наушники подключались к умопомрачительному OLDI.EXE-стенду в следующей уникальной конфигурации: Athlon 64 3200+, материнская плата ASUS K8V SE Deluxe на чипсете K8T800, видеокарта PowerColor ATI Radeon 9800XT, 1 Гбайт памяти DDR400 PC3200 от Kingston, винчестер Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт и — что составляет главную ценность в свете теста! — звуковая карта Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS. В исследовательских целях все наушники также тестировались посредством их подключения к интегрированному в материнскую плату кодеку ADI 1980. В тестовый набор входили многочисленные разностилевые записи в форматах CD Audio, DVD Audio и, конечно, MP3. Игровая часть тестирования отрабатывалась на Unreal Tournament 2003 и Max Payne 2 (аппаратный EAX включен).

Встречайте, в первом (самом немногочисленном, пристрелочном) раунде тестирования — бюджетные наушники.

SVEN AP-890

Цена	$9
Тип	Открытые
Материал отделки	Кожзаменитель
Опции	Микрофон, регулятор громкости
Длина шнура	2,5 м
Чувствительность	105 дБ
Частота воспроизведения	20 — 20000 Гц
итоговый рейтинг	3,9

В модельный ряд наушников Sven входят целых 12 пар «ушей», все с большими мембранами (до 40 мм) и конструкцией чашек, исключающей всякое давление на собственно ушную раковину (ухо помещается внутри чашки). Хотя этот факт и не означает, что такие наушники автоматически становятся особенно удобными. Крупногабаритная конструкция должна как-то фиксироваться и надежно держаться на голове, даже в движении, отчего наушники, случается, давят уже на саму голову.

Ситуация с моделью AP-890, третьей сверху в продуктовой линейке, в этом смысле не самая лучшая: наушники явно рассчитаны не на самого башковитого индивида, поэтому «жмут» даже при максимально расслабленной регулировке. Минут через двадцать вы наверняка привыкните, а через пару часов, вероятно, устанете.

Как известно, компания Sven занимается околокомпьютерной техникой, поэтому, очевидно, «затачивала» свои наушники под соответствующее применение, отсюда длинный шнур и удобный регулятор громкости. Звучание отлично подойдет тем, кто покупает наушники, чтобы слушать сжатое аудио, смотреть видео и играть в игры. Правда, в играх слегка не достает басовой составляющей для правдоподобной имитации взры-

вов и прочих экспрессивных эффектов, что для наушников с относительно большими мембранами все же объективная недоработка. Ну а с позиционированием все нормально: левый и правый канал дают именно такое разделение, строго на два слышимых источника. Можно ли требовать от наушников чего-то более качественного, судить не беремся. Хотя технологии получения полнейшего 3D от двух динамиков заявлены, и, возможно, в ходе тестов мы столкнемся с чем-то резко отличным от среднестатистической картины даже на стандартных стереонаушниках (а ведь существуют и шестиканальные модели!). Оставайтесь с нами.

Можно ли рекомендовать эту недорогую технику для прослушивания действительно качественных записей? Не уверены. AP-890 явно не хватает детальности звучания и широты динамического диапазона. Самый хороший звук получается на средней громкости, поэтому, слушая классику, придется регулировать уровень, благо ручка имеется. Впрочем, справедливости ради должны отметить, что за свою цену, особенно если учесть большой размер динамиков, Sven AP-890 совсем неплохи.

SVEN AP-900

Цена	$11
Тип	Закрытые
Материал отделки	Кожзаменитель
Опции	Микрофон, регулятор громкости
Длина шнура	2,5 м
Чувствительность	105 дБ
Частота воспроизведения	20 — 20000 Гц
итоговый рейтинг	4,3

Разница в цене невелика. Но на голове эти наушники чувствуют себя заметно ловчее, к ним реально привыкнуть и комфортно просидеть пару-тройку часов; диапазон регулировки тоже расширен. Несмотря на «бюджетность», не лишены украшательства: в центр каждой чашки встроено граненое на манер драгоценного камня стеклышко. Динамики использованы, судя по всему, точно такие же, поэтому слышимые различия в общем качестве звучания не выявлены, только на низких частотах есть небольшая прибавка в степени «упругости». Очевидно, повлияло отсутствие отверстий на корпусе чашек, то есть по конструкции эти наушники относятся к классу «закрытых», динамики заключены в сплошной корпус. Обычно подобные модели отличаются чуть более выраженными и сочными басами при общем слегка «поджатом» звучании (но последние нюансы слышимо проявляются в гораздо более дорогой категории). Прямое следствие закрытой конструкции в том, что даже на низком уровне громкости вы окажетесь изолированным от окружающих звуков, что очень кстати, если вокруг шумно, и совсем не — если вы все-таки рассчитываете слышать обращенную к вам речь.

Позиционирование звука обычное для подобных наушников, то есть центральный канал (голос) стандартно ощущается звучащим внутри головы, а вот сопровождение и спецэффекты в играх звучат поинтереснее, чем у наушников, вставляемых прямо в уши, хотя и хуже, чем на стационарных колонках, хотя бы и стерео (о возможностях многоканальных комплектов просто молчим). Резюме: за свою цену владельцу торговой марки Sven удалось выпустить очень хорошую модель с «полноразмерным» дизайном.

Philips SBC HM385

Цена	$11
Тип	Открытые
Материал отделки	Поролон
Опции	Микрофон, регулятор громкости
Длина шнура	3 м
Чувствительность	102 дБ
Частота воспроизведения	16 — 22000 Гц
итоговый рейтинг	4,0

В отличие от предыдущего комплекта, звучание на низких частотах субъективно заметно беднее, хотя заявленные характеристики говорят об обратном. Но на средних и высоких частотах звук более детальный и прозрачный, что особенно проявляется на низкой громкости и в высокочастотных партиях.

Метод крепления не предусматривает охвата головы, наушники в прямом смысле вешаются на уши. Что ж, довольно распространенный способ и, при условии, что сами чашки весят немного, довольно удобный, поскольку чашки не давят на уши. В случае с изделием от Philips — все правда, не давят, можно просидеть очень долго. Отметим оригинальную конструкцию регулятора громкости: ползунок (в отличие от традиционного колесика) более устойчив к непроизвольному смещению в

движении, если вы слушаете музыку на ходу.
Кстати, разницы в звучании на интегрированном звуке и Audigy 2 ZS на музыкальных записях отловить не удалось ни с одними из бюджетных наушников. В этом факте прослеживается не только влияние класса наушников, но и довольно приличный уровень звучания кодека от Analog Devices на материнской плате. А вот в играх разница заметна — благодаря несравненно лучшей обработке спецэффектов картой от Creative с аппаратной поддержкой EAX-библиотеки.

Altec Lansing YO-202

Цена $14	
Тип Открытые	
Материал отделки Резина-пластик	
Длина шнура 1,5 м	
Чувствительность н.д.	
Частота воспроизведения 20 — 20000 Гц	
итоговый рейтинг	3,8

Относительно короткий кабель и отсутствие регулятора громкости в наушниках, которые работают в паре с компьютером, решительно записываются нами, избалованными предыдущими моделями, в минус.
YO-202 предусматривают крепление на ушной раковине с помощью дужки, а сама динамическая головка закладывается в ухо, наподобие слухового аппарата (да простят производители такое нелестное сравнение). Звук, как ни странно для столь миниатюрного устройства, можно охарактеризовать как «мощный»; свойственное даже хорошим наушникам игрушечное синтетическое звучание отсутствует. Безусловно, влияет расположение динамика — непосредственно в ухе (напрашивается сравнение контактных линз и очков, кто пользуется — поймет). Также свою положительную роль играют неодимовые магниты.
Отрицательные свойства, увы, тоже имеются: для долгого ношения подобный способ крепления не так удобен (хотя спорить на эту тему бессмысленно — дело привычки, существуют люди, которые снимают подобные наушники разве что на ночь). Тем не менее, если отсортировать наушники по степени потенциальной вредности для слуха, модели-затычки объективно окажутся на первом месте. Да и позиционирование звука не радует. Повсюду проявляется эффект звучания «внутри головы», за исключением стереозаписей, отчетливо разделенных на два канала, когда разные инструменты намеренно пишутся по разным трактам. Но и здесь не приходится говорить о том эффекте, на который рассчитывали производители (а они хотели подчеркнуть расположение музыкантов на сцене), — вы просто понимаете, из какого наушника звучит музыка, но никак не ассоциируете эту информацию с виртуальной сценой.
Несмотря на капитальное закладывание ушей, благодаря открытой схеме (на корпусах каждого динамика есть по три отверстия), вы не оказываетесь в изоляции от внешнего мира, если, конечно, не будете выкручивать громкость на максимальный уровень. Цвет наушников можно выбирать из трех — красного, желтого и серебряного.

Altec Lansing YO-302

Цена $19	
Тип Открытые	
Материал отделки Резина-пластик	
Длина шнура 1,5 м	
Чувствительность н.д.	
Частота воспроизведения 20 — 20000 Гц	
итоговый рейтинг	3,8

Оранжевый, голубой, зеленый и белый — в такой цветовой гамме выпускаются наушники модели YO-302. Снова нет регулятора громкости. Принцип крепления аналогичен тому, что мы видели в наушниках от Philips, хотя резиновые корпуса «ушей» по сравнению с поролоновыми в той же Philips-модели показались нам менее приятными. Примечательна раскладная конструкция (в сложенном состоянии наушники занимают совсем мало места).
Качество звучания. Какое-либо слышимое преимущество по сравнению с предыдущим комплектом отсутствует, хотя звук, конечно, чуть отличается, стереопанорама на музыке несколько выиграла. В играх же разницы нет; сохранилась также проблема ненатуральности из-за недобора на низких частотах. Запас по мощности настолько велик, что в программном микшере пришлось выставлять едва ли не минимальный уровень громкости.

(Продолжение следует.)

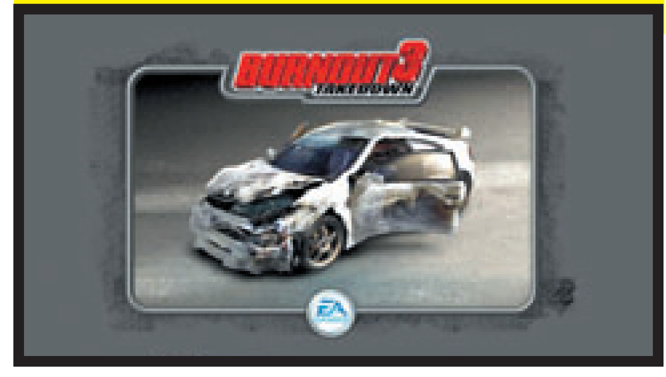
От редакции. *Редакция Game.EXE искренне благодарит компании «АТРИ» (www.atri.ru), Alliance (www.alliancegroup.ru) и московское представительство компании Philips (www.philips.ru) за предоставленные на тестирование наушники.*

Не отпускай

Как описать творящееся в Burnout 3, «одной из лучших игр нашего поколения» по версии сайта IGN? Ведь слова не обладают свойством разгоняться, красиво переливаясь, вминать друг друга в бортики, лететь кувырком, буквально лопаться в воздухе, попадать под лесовоз и еще раз взрываться уже под огромными колесами. Я с удовольствием продемонстрировал бы вам здешний геймплей, брызгая слюной и используя несколько игрушечных автомобильчиков в качестве наглядных пособий. А так...

Burnout 3: Takedown

www.burnout3.ea.com
жанр: Автоаркада
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Criterion Games (www.criteriongames.com)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)







Жми

Burnout — самая успешная PS2-автосерия. Какой Gran Turismo, о чем вы! Там есть хорошенькие машинки, но нет ощущения скорости. Need For Speed? Что это? В Underground есть ощущение скорости и красиво подсвеченные трассы, но нет обвала дневного света и, самое главное, нет бездны, в которую можно упасть. Нет АВАРИИ, АВТОКАТАСТРОФЫ, ЖУТКОГО НЕСЧАСТНОГО СЛУЧАЯ в одном неверном движении аналоговой рукояти от беззаботно несущегося навстречу пригожего дорожного полотна.
Burnout 3 — не только игра, в которой самые чудовищные и нелепые аварии эмулируются в мельчайших подробностях. Это еще и игра, в которой аварии свирепо приветствуются. Да, она мерзка и аморальна, как Manhunt или GTA: Vice City. У ее авторов нет чувства гражданской ответственности. Они даже дисклеймер на входе не повесили (что-нибудь вроде «все трюки в этой игре выполняют тренированные добровольцы-камикадзе»)...
Главный козырь Burnout 3 — режим рапида, он же aftertouch. Разбившись, мы выжимаем правый «шифт», замедляем скорость скачков и переворотов до разумной и начинаем принимать в дорожном армагеддоне самое активное участие. Фокус в том, чтобы вывести свой раскуроченный автомобиль на траекторию преследователей. Каждый посмертно сбитый гад идет в нашу копилку. В международном конкурсе на лучшую катастрофу низколетящих самолетов рапид используется для достаточно безобидных кинотрюков в стиле Tony Hawk's Pro Scater.

Круши

Вы, наверное, в курсе, какую механику исповедует Burnout? За все неправильные, смертельно опасные действия на дороге на наш счет начисляется заряд ускорителя. Ускоритель означает расползшуюся по швам картинку, легкий рапид и сокрушительные удары в стальные крупы соперников. Никогда, никогда не отпускай эту кнопку!
Игра аркадна до безумия, здесь легко удается практиковать трюк из карпентеровской «Кристины»: ездить «без рук». Машинка мягко скользит по бортикам и выскакивает из поворота, сама собой ныряет во встречный трафик и невредимой выходит из него (физика до неприличия избирательна). Рукоятку стоит задействовать лишь в поединках с нешуточным, но слишком дергающимся по пустякам AI. Самый простой способ выбить вражескую машину — пристроиться в хвост и действовать на нервы. Рано или поздно AI не выдержит и начнет «оглядываться». А когда оглядываешься на 200 км/ч, сами знаете, что бывает.
Самый простой способ уцелеть на дороге — жаться к обочине. Авто не теряет в скорости, а трафик здесь не водится. Игра очень проста в освоении, кроме этих двух приемов учиться нечему. И некуда расти: вроде бы льет золотой дождь, меняются классы автомобильчиков, под наше командование переходят болиды «Формулы-1», автобусы и пожарные машины, трассы расползаются по США, Европе (самые красивые) и Дальнему Востоку, но... Burnout 3 передергивает. Скажем, открыли мы новый режим. К нему прилагается кандидатский минимум из трех машинок, и каждое авто подается на отдельном подносе, с фанфарами, только тебе, потому что ты — победитель! А на самом деле — иначе игроку просто не на чем было бы ездить. Широко разрекламированный конкурс на лучшую катастрофу скучен.
Многопользовательский режим за одной консолью неиграбелен (ЭТИМ экраном ни с кем не хочется делиться). Есть, конечно, и сетевой, но нам с вами он, я думаю, не грозит.

P.S.

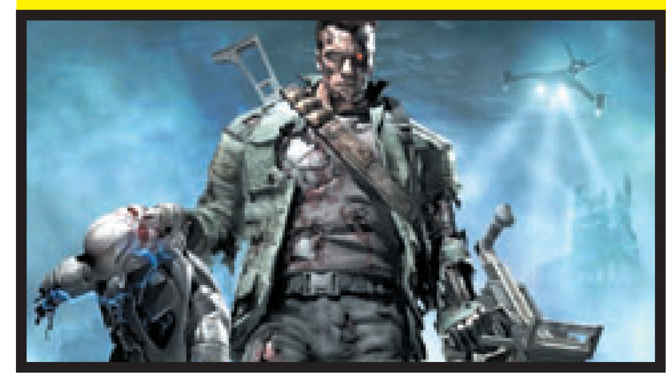
Burnout 3 – редчайший в наше время случай обнаженного, никакими бонусами не подпираемого геймплея. С таким же успехом вся игра могла происходить на единственной трассе. Разницы никто не заметил бы.

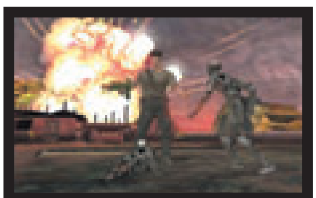
Солдаты будущего

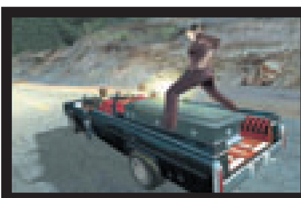
Осенняя коллекция бесцветных ПК-релизов учит нас ужасной истине: в компьютерных играх надо уметь делать компьютерные спецэффекты. Terminator 3: The Redemption — один большой спецэффект, гранд-аттракцион, сотканный из синих лазерных лучей, горящего неба, разрушенного Лос-Анджелеса, комбатантов, пиротехники и терминаторов. И это спецэффект, сделанный очень, очень умело и грамотно. Местами он выглядит не хуже кино, а иногда — чуть лучше.

Terminator 3: The Redemption

www.atari.com/terminator
жанр: 3D action
платформа: Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube
разработчик: Paradigm Entertainment (www.pe-i.com)
издатель: Atari (www.atari.com)







Стальной прыжок

В лучших традициях гениального Future Shock «Терминатор» озадачивает себя сценами футуристического побоища, на которое усиленно намекают во всех трех фильмах, но толком так и не показывают. Это и шутер, и гонка, и бесстыдный тир. Собственно, перед нами Medal of Honor с терминаторами. Мы катимся по красивым и очень красивым местам боевой славы, любуемся тщательно организованным хаосом и не забываем ненавязчиво постреливать во все, что шевелится. Кроме того, все, что шевелится, можно уязвить стальным кулаком или расплющить стальной стопой губернатора солнечного штата, огреть дорожным знаком, кувалдой или еще чем похлеще. Уровни Т3 исполнены в разных жанрах и сильно разнятся по степени заскриптованности. На тех, что исповедуют вид сзади на Т-800 с плазменной винтовкой в каждом манипуляторе, господствует принцип «иди (езжай) куда хочешь». В перемещениях нас никто не ограничивает, скриптовые союзники терпеливо ждут своего часа, Терминатор немыслимыми прыжками сигает с одного средства передвижения на другое, проламывая крышу и принимая командование вышеупомянутым средством.

Но делать всю игру на таком уровне — дорого и сложно. Гораздо проще сдобрить ее откровенными ралли-заездами (где автозахватнические качества Терминатора куда-то улетучиваются) и сафари на вертолетах со стрельбой по картонным врагам человечества. На данных этапах все движется по одному рельсу и в одном темпе. Сюжетные развилки оговариваются в контракте отдельно. А кому какая разница? Спецэффекты-то все равно никуда не денутся.

Забыть армагеддон

Поскольку Т3 — игра по лицензии, здесь в обязательном порядке должны присутствовать кошмарные, с корнем выдранные из первоисточника однострочные реплики («Следи за рукой!» — советует нам тяжелый закадровый голос), пожатые кинофрагменты, мутные ролики на движке, эмулирующие кинофрагменты, киномузыка и киноуровни. Причем работать приходилось ювелирно — уже вышла одна игра по этому фильму (Terminator 3: Rise of the Machines, 2003 г., Black Ops). «Терминатор» все-таки не «Властелин колец», тематика не слишком широкая.

Но третья киночасть показала нам, что будущее ближе, чем мы думаем. Раскачавшись на открывающем акте войны с роботами, разработчики прогоняют Т-800 через парутройку сцен в современном Лос-Анджелесе (в лучшей из них мы преследуем автокран, прокладывающий дорогу через густонаселенные районы) и жизнерадостно распахивают ящик Пандоры. Грядущее настало, апокалипсис произошел, мир лежит в руинах, патрульные платформы Скайнета парят в облаках, и снова можно веселиться без особой оглядки на человечество. За эпизод «Терминатор на небесной крепости» Т3 можно выдвигать на какую-нибудь премию.

Как прекрасны импровизации девелоперов! И каким все-таки проникновенным идиотизмом дышат высосанные из лицензии сцены! Особенно, конечно, впечатляет возникающая после взрыва бензовоза, уничтожившего полквартала, заботливая надпись «потерь среди людей нет». А то ведь дети расстроятся... Игра довольно сложна, она не признает чекпойнтов и сохранений в середине уровня. Но сложность хороша, когда мы в одиночку крошим армии Скайнета. Когда мы старательно раскачиваем катафалк, дабы изображающая Кристанну Локен фотомодель могла эффектно размазать себя по ограждению, ничего хорошего в сложности нет.

P.S.

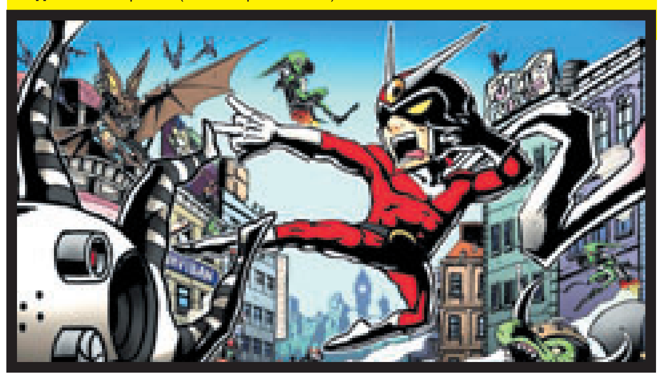
Делать нормальные игроадаптации кино, видимо, можно. Но среди разработчиков это дурной тон. Т3 – набор уровней, многие из которых красивы, а многие – играбельны. Но полноценной игры из всего этого не складывается.

Зеркало для героя

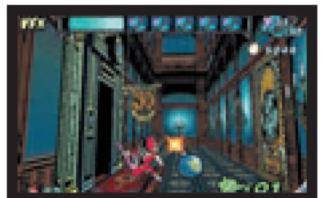
Viewtiful Joe вышел на GameCube в 2003 году. Это работа того сорта, под которые покупают новые платформы безнадежно влюбленные игроки. Она красива удушливой, неотпускающей и нетускнеющей красотой. У нее нет спасительного недостатка, за который можно было бы уцепиться. Это игра-воронка, засасывающая с первого взгляда на переднюю (рабочую) поверхность телевизионного приемника. С сентября с.г. вы можете упражняться в Viewtiful Joe на PS2 в свое удовольствие.

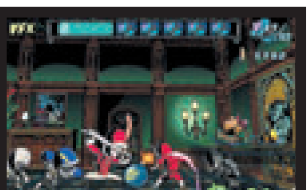
Viewtiful Joe: A New Hope

www.capcom.com/v-joe
жанр: Постмодернистский платформер-файтинг
платформа: Sony PlayStation 2, Nintendo GameCube
разработчик: Clover Studio (www.capcom.co.jp/clover/eng)
издатель: Capcom (www.capcom.com)









Никто не скажет

Собственно, Viewtiful Joe можно счесть ремейком. Помните Comix Zone от «Сеги», уникальный рисованный платформер-файтинг, пропагандировавший идеалы комикс-индустрии на территории трех отдельно взятых уровней? Игра Capcom — переосмысление концепции Comix Zone для двухтысячных.

Только здесь дело не ограничивается комиксами. Viewtiful Joe совмещает в себе лучшие черты комикса, кино и видеоигры. Причем все настолько утрировано и беспощадно высмеяно, что это фактически комикс в комиксе, кино в кино, видеоигра в видеоигре. Ни одного кадра не потрачено даром.

Герой — простой парень Джо, ненароком угодивший внутрь своего любимого фильма про мегазлодеев и отважных капитанов (является ли фильм экранизацией комикса или видеоигры, остается неясным). Он вроде бы пробирается по плоским двухмерным (даром что воплощенным в полигонах) уровням, как в нормальном платформере. Вроде бы сражается с многочисленными статистами и различными четвертьбоссами, полубоссами и просто боссами, как в нормальном файтинге, в процессе приобретая знания, умения, навыки. Все это можно уложить в какие-то привычные концепции. Так почему же западные рецензенты при встрече с этой игрой опускают руки, полагаясь на формулу, выведенную в кинофильме «Матрица»: «никто не может объяснить тебе, что такое Viewtiful Joe, — ты должен увидеть это своими глазами»?

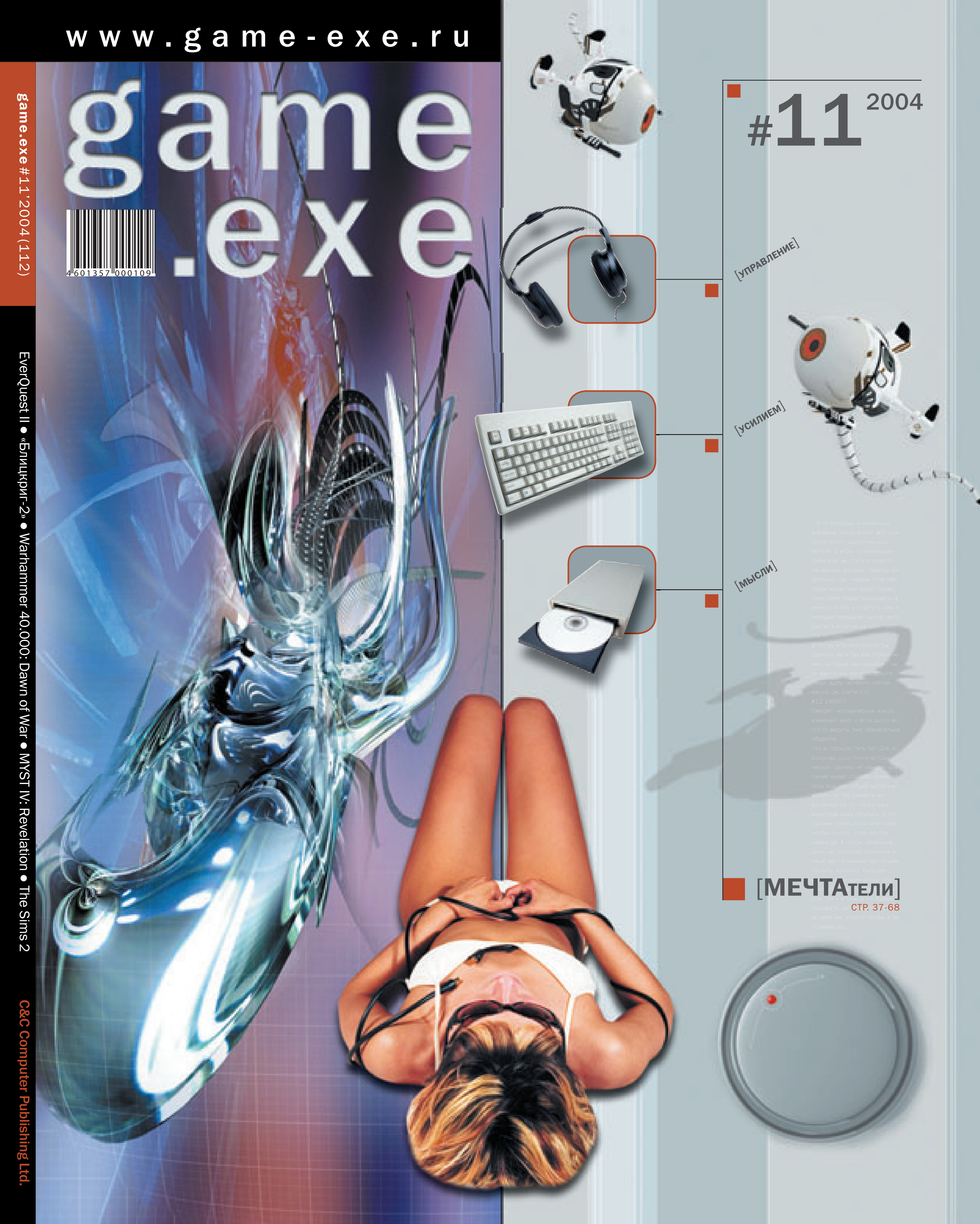
Это несложный платформер: облачившись в суперкостюм, Джо может прыгать на два экрана в высоту, как угодно крутиться, повисать в воздухе, не говоря уж о такой банальщине, как двойной прыжок. Это несложный файтинг: Джо умеет перемалывать десятки врагов за доли секунды, он может двигаться со скоростью звука, присутствовать в шести местах картинки одновременно, жить в режиме bullet time. Значит ли это, что Джо умеет уклоняться от пуль? Нет. Это значит, что в большинстве случаев ему вообще не приходится этого делать.

Ночь призывает Зеленого Сокола

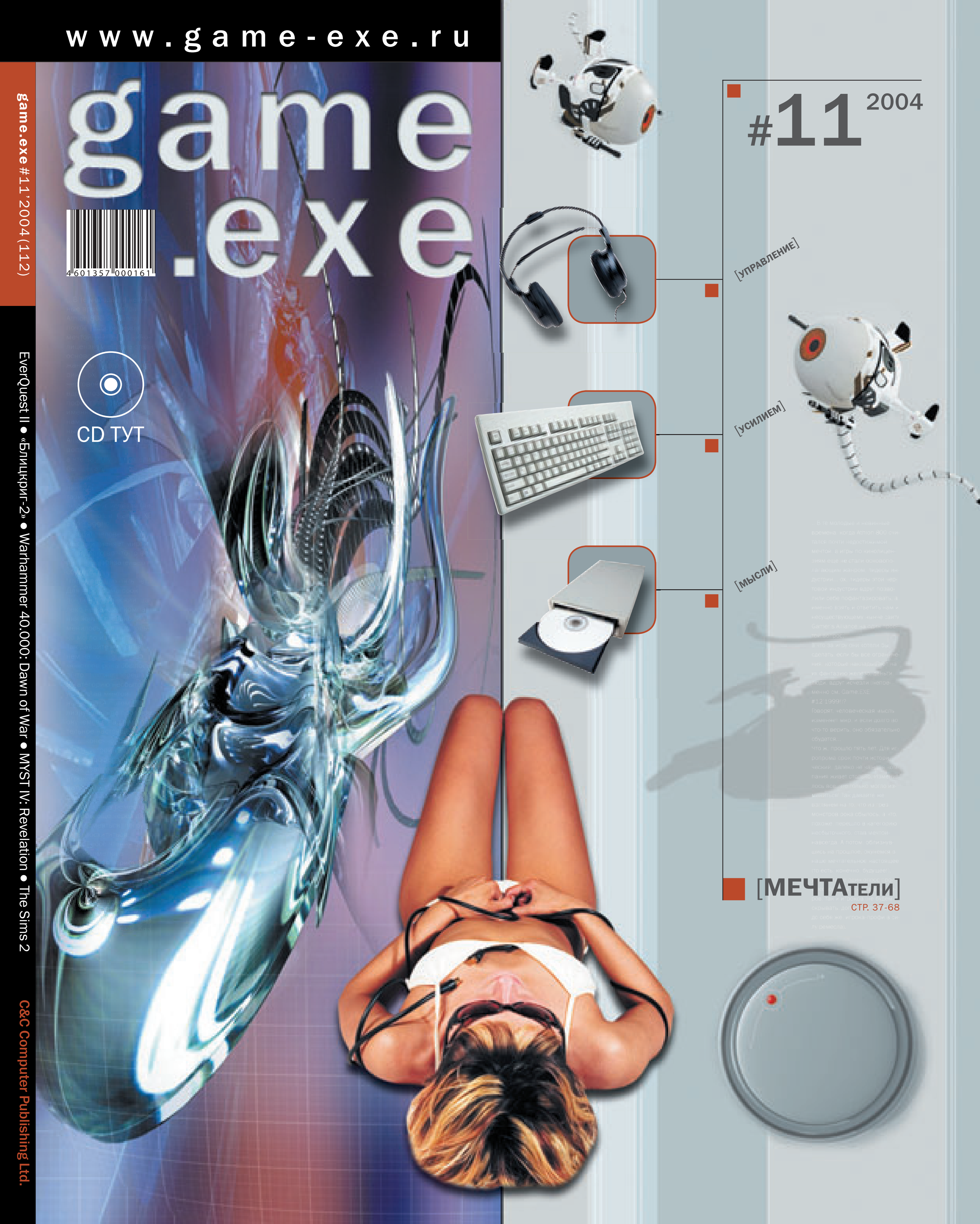
Как и все прочие штампы, игра со временем в Viewtiful Joe жестоко, бичующе спародирована. Джо управляет не течением времени, он управляет скоростью движения объектов на картинке. Истерически смешная разница. В рапиде на землю грузно осыпаются летающие платформы. Почему? Им не хватает скорости вращения пропеллеров! При ускорении времени те же самые платформы взмывают ввысь — пропеллеры вертятся с немыслимой скоростью, а от трения о воздух на Джо воспламеняется костюм. Капля воды в bullet time падает, как пушечное ядро. Замедленные взрывы (которых Джо, как и подобает последнему герою боевика, совершенно не боится) величественно раздуваются в половину экрана, поглощая все живое и враждебное. И так далее... С подобными возможностями (кстати, Джо может нанести врагу урон, не касаясь его, — достаточно принять Убийственную Супергеройскую Позу) справиться с каждой отдельно взятой задачей не составляет труда. Но здесь задачи редко бывают отдельно взятыми. В комплексе Viewtiful Joe — одна из самых сложных игр, выходивших на PlayStation 2. Подумайте: весь этот набор — под вашими пальцами. Управление сделано удобно, но все равно при таком количестве функций (одна другой краше!) приходится прямо-таки разбирать геймпад на части. Во время сражений с боссами из замедления, ускорения, различных комикс-штучек и кинохитростей надо плести замысловатые комбинации. И, спасибо эпическому размаху уровней, даже на легком уровне сложности чувствуешь себя не властелином Вселенной, а букашкой, бестолковым стажером в нелегком деле спасения Галактики.

P.S.

В конце ноября на GameCube не слишком-то триумфально выходит Viewtiful Joe 2. Разработчики говорят, что по сравнению со второй частью первая – не более чем конформистский клон Super Mario Bros. Ох. Дружно ждем?



www.game-exe.ru
game.exe #11'2004(112)
game .exe
4 601357 000109
#11 2004
[управление]
[усилием]
[мысли]
[МЕЧТАтели]
СТР. 37-68
EverQuest II • «Блицкриг-2» • Warhammer 40.000: Dawn of War • MYST IV: Revelation • The Sims 2
C&C Computer Publishing Ltd.



www.game-exe.ru
game.exe #11'2004 (112)
game
.exe
4601357000161
CD ТУТ
EverQuest II • «Блицкриг-2» • Warhammer 40.000: Dawn of War • MYST IV: Revelation • The Sims 2
C&C Computer Publishing Ltd.
#11 2004
[управление]
[усилием]
[мысли]
[МЕЧТАтели]
СТР. 37-68

game.exe #11'2004(112)

EverQuest II • «Блицкриг-2» • Warhammer 40.000: Dawn of War • MYST IV: Revelation • The Sims 2

C&C Computer Publishing Ltd.

